QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI 15/30 AGOSTO 1993 ANNO VI N.15/16 L. 5000

videogame & COMPUTER WORLD

5

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI



ALONE IN THE DARK N.3 93
ALTERED DESTINY N. 4 91
AMAZON N.6 93
BAD BLOOD N.13/14 91
BATTLETECH: THE CRES.HAWK'S.. N.13/14 91
BERMUDA PROJECT N.9 92
BUCK ROGERS: COUNT.. N.17 91
CADAVER N.1-3-7-8 91
CARTHAGE N. 2 91
CASTLE MASTER N.24 90
CHRONO QUEST II N. 21 92
CHRONO QUEST N.15/16 92
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 91
COBRA MISSION N.9 93
COLONEL BEQUEST N.5 93
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 90
CORPORATION N.4 91
COUNTDOWN N.1/2 92
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 91
CURSE OF ENCHANTIA N. 5 93
DARKSEED N.4 93
DEATHLORD N.15/16 90
DEJA VU II N.15/16 92
DEUTEROS N.15/16 92
DRAGON WARS N.15/16 91
DRAKKEN N.13/14 91
DUNE 2 N.6 93
DUNGEON MASTER N.13 92
ECO QUEST 2 N.9 93
ECO QUEST N.5 92
ELVIRA 2 N.10-11-15/16 92
ELVIRA N.12 92
ERIC THE UNREADY N.7 93
ETERNAM N.24 92
EYE OF THE BEHOLDER II N.7-8 92
EYE OF THE BEHOLDER N.10-11-12 91
EYE OF THE BEHOLDER III N.13-14-15/16 93
FASCINATION N.3 92
FISH N.13/14 91
FUTURE WARS N. 7 92
GEISHA N.8 92
GOBLIINS II N. 5 93
GOBLIINS N. 5 92
GODS N. 20 .91
GOLD RUSH N.15/16 90
HARDNOVA N.13/14 91
HEART OF CHINA N.18 91
HERO'S QUEST N. 19 92
HOOK N.21 92
HOUND OF SHADOWS N.13/14 91
ICEMAN N.8 93
INCA N.4 93
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE N.15/16 91
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS N.17/18 92
ISLAND OF LOST HOPE N.15/16 92
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 91
IVANOE N.10 91
JOURNEY N.15/16 90
KEEF THE THIEF N.15/16-19-20 90
KING'S QUEST IV N.13/14 91
KING'S QUEST II N. 21 92
KING'S QUEST V N.7 92
KING'S QUEST VI N.3 93
KNIGHTMARE N.7 92 N. 8 92 N.9 92
LEATHER GODD. OF PHOBOS II N.13 92
LEGEND OF THE SWORD N.3-4 90
LEISURE SUIT LARRY I N.7 93
LEISURE SUIT LARRY II N.13/14 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 92
LEISURE SUIT LARRY V N.22 91
LOOM N.5 1992
LOST IN LOS ANGELES N.21 92
LURE OF THE TEMPTRESS N.22 92
MAD TV N.19 91
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 90
MANHUNTER S. FRANCIS. N.17 90
MANIAC MANSION N. 6 92
MARS SAGA DAL N.22-24 90
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 92
MEANSTREET N.4 91
MIDWINTER II N.15/16 92
MIGHT AND MAGIC III N.20 92
MURDER IN SPACE N.10 91
MYSTERE N.12 90
NEUROMANCER N.15/16 90
NIGHTBREED N. 3 91
OBITUS N.15/16 91
OPERATION STEALTH N. 21 92
PACIFIC ISLAND N.22 92
PEPPER'S ADVENTURES... N.10 93
PERSONAL NIGHTMARE N.21 90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE N.21 92
POLICE QUEST I N.13 92
POLICE QUEST II N.1/2 92
POLICE QUEST III N.24 91
PRINCE OF PERSIA N.17 91
PROFEZIA N. 9 91
QUEST FOR GLORY II N. 22 92
QUEST FOR GLORY III N. 24 92
REX NEBULAR N.1/2 93
RINGWORLD N.8 93
RISE OF THE DRAGON N.11 91
ROBIN HOOD N.6 92
ROGER RABBIT N.7 92
SEARCH FOR THE KING N. 3 91
SEX VIXEN FROM SPACE N.19 91
SHADOW OF THE BEAST II N. 24 90
SHADOW OF THE BEAST III N.22 92
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 91
SLEEPING GODS LIE N.17/18 92
SPACE QUEST I N.19 92
SPACE QUEST II N.21 91
SPACE QUEST III N.17/18 92
SPACE QUEST IV N.10 91
SPACE QUEST V N.7 93
SPACE ROGUE N.15/16 91
STAR TREK N.9 92
SWORDS & GALLEONS N.10 91
THE DAGGER OF AMON RA N.19-20 92
THE IMMORTAL N.14 92
THE KRYSTAL N.15/16 90
THE LEGEND OF KYRANDIA N.23 92
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES N.24 92 N.1/2 93
THE MAGIC CANDLE N.15/16 91
THE SECRET OF MONKEY ISLAND I N.10 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND II N.4-6-8 92
TIME MACHINE N.2 91
ULTIMA UNDERWORLD II N.8 93
ULTIMA UNDERWORLD N.12 92
ULTIMA VII N.14 92 N.19 92
ULTIMA VII II THE SERPENT ISLE N.12-13 93
UNCHARTED WATERS N.13 92
UNINVITED N.15/16 91
WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 90
WAXWORKS N.11-12 93
WEEN THE PROFECY N.10 93
WILLY BEAMISH N.4 92
WIZADRY N.20-21-22-23-24 91
WONDERLAND N.11-12 91
WRATH OF THE DEMON N.19 91
XENOMORPH N.13/14 91
ZACK MACKRAKEN N.19 92
ZOMBIE N.15/16 92

ARRETRATI

Attenzione: per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinare un arretrato, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero 02 / 9311397. Il prezzo di un arretrato è del doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di spedizione. Il pagamento dell'arretrato avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).

SOMMARIO

CONSIGLI TRUCCI

SETTORE
B

CHEAT MODE PER AMIGA

THE LOST VIKINGS
a cura di The Real ATB '93

MONDO 1:
1. STRT
2. GR8T
3. TLPT
4. GRND

MONDO 2:
5. LLMO
6. FLOT
7. TRSS
8. PRHS
9. CVRN
10. BBLS
11. VLCN

MONDO 3:
12. QCKS
13. PHRO
14. C1RO
15. SPKS
16. JMNN
17. TTRS

MONDO 4:
18. JLLY
19. PLNG
20. BTRY
21. JNKR
22. CBLT
23. HOPP
24. SMRT
25. V8TR

MONDO 5:
26. NFL8
27. WKYY
28. CMBO
29. 8BLL
30. TRDR
31. FNTM
32. WRLR
33. TRPD

MONDO 6:
34. TFFF
35. FRGT
36. 4RN4
37. MSTR

ALIEN BREED '92
2. XXDFA
4. RTHAA
6. LAEEA
8. UYTTA
10 PPEAB
Provate ora a digitare una delle seguenti frasi (inclusi gli spazi):
THE ONE
CU AMIGA
CVG
AMIGA ACTION
AMIGA POWER
AMIGA FORMAT
AMIGA FORCE
SEGA
CHEAT
ANDREAS
PETER
BOBERG
STEFAN
MARTYN BROWN
JUNIOR MACMILLAN
DAVE BROADHURST
RICO HOLMES
ALLISTER BRIMBLE
HAYDN DALTON

LEMMINGS
Digitate FQUIGGLY sulla presentazione iniziale, in modo da ottenere un trattamento... speciale.

SHADOW DANCER
Per ottenere un numero infinito di vite, cosa c'è di più naturale se non mettere in pausa il gioco e digitare "GIVE ME INFINITES" ?

LOTUS 3
Easy Level
1 PWRWUWHNM-30
2 XMQIYSKAS-80
3 UVQSNPBCM-70
4 CWVBQPCAV-50
5 SFXUXXXXP-60
6 HSYWYSKGC-50
7 IVVEMMKOZ-50

Medium Level
1 ANNSMQLPN-60
2 XMQIYSKAS-50
3 RTLMYJKHB-60
4 ERRURV----67
5 NSSSXXXXS-60
6 WSVUQPCSJ-70
7 OUNDEFACG-99
8 GXWDYPACV-68
9 BZ-ZF-BAT-90
10 LWNJWKACN-90

Hard Level
1 IYVVNVEQR-35
2 KAZZNIKAI-45
3 FGQLJGDAF-65
4 MFFSRPYDU-60
5 PLQTZDPE-80
6 ZKZGKJKKK-50
7 TGGJGGTTT-63
8 AFZYBQCJT-70
9 JBOUKJHKA-99
10 DASICOTET-80
11 XDNVSEECE-85
12 QDSCJVEBT-75
13 SKGYXXXXK-57
14 YKGJWVNAK-92
15 WJMEGMEQH-60

HI E... SOLUZIONI

ASSASSIN
Nella sezione degli High Scores, provate a digitare le seguenti scritte:
ASSASSIN
THE ONE AND ONLY
SUPERFROG
ALIEN BREED
PROJECT X
PSIONIC SYSTEMS

POPULOUS 2
Per ottenere un God con i massimi attributi, digitate il seguente codice nel solito posto:
ADKITAKDVGZLRGWZ

F-15 STRIKE EAGLE 2
Durante la fase di gioco provate a premere contemporaneamente i tasti CTRL-R-ALT

THE HUMANS
Ecco i codici di Humans, pervenuti da un gentile lettore di Verona, alias Mad Max, che stranamente si è scordato i primi. A voi la scoperta dei codici dal livello 1 al 25.
26 PARKVIEW
27 NICENEASY
28 GREEN CARD
29 COOKIE
30 MALCY MALC
31 RAVING BURK
32 YOU GOT IT
33 SGNIMMEL
34 MINISTRY
35 MAD FREDDY
36 BIZARRE
37 FREE SCOTLAND
38 APPLE JUICE
39 PAYDAY
40 BANANNA MOON
41 BONUS
42 BOUNCING
43 NO MONEY
44 A S F
45 VISION
46 SISTERS
47 FAST FASHION
48 CARGO
49 RAB C NESBITT
50 RANGERS
51 RAINBOW
52 DOODY
53 MIGHTY BAZ
54 TIRED
55 CONSOLIDATED
56 STAY HAPPY
57 AMERICA
58 ANOTHER DAY
59 ISOLATION
60 PROMISED LAND
61 DAEMONSLATE
62 BIG RAB
63 MIAMI VICE
64 MARGARET M
65 A34732473
66 HELP ME
67 THE EXILES
68 EIGHTLANDS
69 WINE AND DINE
70 NIN
71 TECHNOPHOBE
72 GETTING THERE
73 TIME IS
74 RUNNING OUT
75 LORDS OF CHAOS
76 NOW ITS DONE
77 IM OUT OF HERE
78 HERES TO A
79 BETTER LIFE
80 BYE BYE BYE

TRODDLERS
Il nostro amico Mad Max da troppe cose per scontato, comunque lo ringraziamo per i codici di Troddlers dal 51esimo livello
51 UPSIDEOUT
61 SACRIFICE
62 BOOMPARADE
63 WAITFORIT
64 ROCKBLAST
65 NOWASTEALL
66 FROMABOVE
67 SMASHHITS
68 CRUSHRUCH
69 FIRSTFIRE
70 BURNOUT
71 RUMBLEHOT
72 COCKTAIL
73 BUGGINHARD
74 MOREFUN
75 SPINAROUND
76 LETITOUT
77 ALLABOUT
78 BOUNCEIT
79 RAINDROPS
80 FIREANDICE
81 SLOWBURN
82 STALLEM
83 BADBOMBS
84 SOLOMAN
85 HELLSDITCH
86 FIRSTFIRST
87 GOODLUCK
88 TIMEHUNTER
89 NODELAY
90 NOPLUGPULL

DRAGON'S LAIR
Sui titoli iniziali premete contemporaneamente i tasti ESC,R,/,N,7.

DRAGON'S LAIR 2
Sui titoli iniziali digitate GET MORDROCK DIRK (compresi gli spazi)

SPACE ACE
Al primo quadro mettete in pausa e digitate DODEMODEXTER

GUY SPY
Quando appaiono i titoli iniziali digitate

GETVONMAX, quindi premete Invio e poi F1.

ALIEN BREED SPECIAL EDITION
Le seguenti frasi hanno una funzione specifica se digitate dentro un Intex System. A voi scoprire il loro effetto.
WON THE POOLS
BANK RAID
KEY TO THE CITY
MR YALE OR WHAT
JUST CALL ME MOGGY AS WELL
JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF
AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT
STEVIE WONDER
KNACKERED JOYSTICK
HARD BAR***DS
ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON
F*** OFF
JANUARY SALE NOW ON
ALIENS ARE BENDERS
ST EMULATOR
KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY
PC EMULATOR
I JUST LOVE TEAM17 SOFTWARE
SULMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED
THE IRAQIS MADE THE WEAPONS
ELVIS MODE
ST USERS
KATRINA HIDLE
ANDY ROBINSON
MICK ROBINSON
DEBBIE BESTWICK
MICK PARKER
HEATHER PARKER
ELAINE ROBINSON
JOYCE BABES
CATH
GINGER NODDY
SHAUN WAKEFIELD
GRAIG WAKEFIELD
DARREN WAKEFIELD
AMIGA COMPUTING
ME ANDREAS
LINDA
KYSINGER
DEPECHE
ANTIACTION
LZ
JOHNATHAN FORBES
LITH
HALLA
STAFFAN
KTH
RON
PHS
C64
BERING
ULRIKA
TEQUILA
NIGEL EMAP
TGM
POWERPLAY
TILT
DATOR
DET NYE
K MAGAZINE
DANNY BURKE
JUNIOR MCMILLAN
BOWERCLAN
LAURA AND JOHN
VAD ADDER
ANDY SLATTER
LEEDS UNITED
KOKKOSLAVEN
GIRLS DOWNTOWN
GENERAL MOTORS

PINBALL FANTASIES
Per eliminare il classico Tilt dal gioco digitate EARTHQUAKE

BUNNY BRICKS
Per passare al livello successivo premete contemporaneamente i tasti Alt, Ctrl, Right Shift, N.
Per aumentare la giocabilità premete Left Amiga, Right Amiga e Ctrl.

BATTLE ISLE SCENARIO DISK ONE
One player game
1 BLOCK
2 WATCH
3 LAGUN
4 BIRMA
5 SERPT
6 RAMBO
7 YUKON
8 POINT
9 FROGS
10 ITALY
11 LINES
12 VARUS
13 SOUND
14 TWEAK
15 NIPON
16 FLAIR
17 ARROW
18 KORSO
19 NOUTH
20 FJORD
21 DENOR
22 LEYES
23 JUMPY
24 WERFT
Two player game
1 CLOCK
2 LOSAG
3 BOMBS
4 COMET
5 PEARL
6 MIROR
7 ROMEL
8 MAGMA

NICKY BOOM
1 MEDIT
2 KRATTY
3 MIRTES
4 ARRAX
5 JANIR
6 TRINOS

7 SIXAN

LOTUS III
Digitate GAMESMAST all'interno del box codici, potrete così fare una gara speciale.

BC KID
Per riuscire a lievitare da terra, saltate e azionate l'autofire del joystick, in questo modo potrete evitare gli orribili dinosauri, i vulcani ed altre fastidiose insidie.

DALEK ATTACK
Le seguenti frasi rappresentano i codici che potrete digitare direttamente dal gioco, al fine di passare al livello successivo.
FROM LONDON TO PARIS
DAY OF RECKONING
FROM PARIS TO NEW YORK
THE SLYTHER
FROM NEW YORK TO TOKYO
TRICOLOUR COFFEE SHOP
FROM TOKYO TO SKARO
D5 GAMMA Z ALPHA

LETHAL WEAPON
Durante il gioco premete:
Alt,Y,J per eliminare lo sprite collisione
Alt,Y,K per aumentare le munizioni
Alt,Y,L per aumentare il numero delle vite
Alt,Y,M per togliere i game sprites e platforms
Alt,Y,N per rimettere i game sprites e platforms
Alt,Y,Q schermata Game Over

Missioni:
1 KUIRFR
2 BEIFCF
3 RSRKBA
4 LYLSUA

SLEEPWALKER
Nella schermata iniziale digitate DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG, i nasi di Ralph e Lee diventeranno verdi e premendo i tasti Invio e/o Tab avrete delle agevolazioni.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY
2 G5J73Q8HK
3 H7T554Y9L
4 83J5G62KF

THE HUMANS - JURASSIC LEVELS
1 WHEELS ON FIRE
2 ROLLING DOWN
3 THE ROAD
4 SKIVE OFF
5 DAY TRIP
6 GIRAFFES
7 MAKE UP
8 FLYING AVENGER
9 WIBBLE
10 BILL AND BEN
11 SPITFIRE
12 DESERT ANGEL
13 NOONEKNOWSUS
14 APRIL 1993
15 ALMONDBURY
16 KATE
17 SNESSY
18 OLDHAM8BORO1
19 FROG AND TOAD
20 DANSPAM
21 SAVERRANCER
22 19ACOPY
23 M LOVE BONE
24 ASYLUM
25 WINOPUSKA
26 ALICEINCHAINS
27 ABSOLUTELY
28 FABULOUS
29 ED AND PATS
30 SWEETIES

OOPS UP
10 DO4G
20 DK49
30 10F4
40 4G7H
50 SO4L
60 MC90
70 KUKO
80 EB01
90 A234

RICK DANGEROUS 2
Digitate JE VEUX VIVRE nella schermata degli high scores, in questo modo otterete vite infinite.

PIPEMANIA
4 GRIP
8 TICK
12 DOCK
16 OOZE
20 BLOB
24 BALL
28 WILD

ROBOCOP 2
Digitando SERIAL INTERFACE nella schermata dei titoli, potrete aumentare l'energia premendo F9 e passare al livello successivo premendo F10.

FLASHBACK (versione italiana)
da Saso Giuseppe
CODICI:
1) FIRE
2) BURN
3) EGGS
4) GURT
5) CHIP
6) TREE
Mutante: dovete estrarre la pistola nello schermo precedente a quello dove lui si trova e poi entrate facendo una capriola, una volta entrati sparate subito!
Droidi mobili: aspettate che estraggano il loro sensore quindi sparate!
Poliziotti: appena li vedete sparate, mentre lievitano in aria e vi puntano l'arma, attivate il vostro campo di forza. Appena atterrano sparate. Proce-

SETTORE
E

dete come prima fino a quando non esplodono.
Uomini Cyborg: dovete stare molto attenti perrchè appena gli sparate, dopo essersi rialzati, attiveranno l'ipervelocità. Se sono vicini a voi, dovrete colpirli con il calcio della vostra pistola, prima che lo facciano loro. Ripetete il procedimento fino a quando non si disintegrano.
Droidi volanti: sparate continuamente non appena si avvicinano
Alieni liquidi/solidi: questi sono forse i più pericolosi in assoluto, appena tentano di venirvi addosso iniziate a fare capriole fino a qunado diventano solidi. A questo punto sparate e continuate a procedere facendo capriole e sparando fino a quando non si dissolvono. Attenzione non possono essere distrutti dal calcio della pistola.

SETTORE F

KGB

CHAPTER 1
Il vostro primo giorno al Dipartimento P non sarà molto tranquillo. Appena avrete ordinato la scrivania e compilato il necessario, il Maggiore Vovlov, vostro superiore, vi spedirà a controllare l'ufficio di Golitsin, un dedective privato che è stato ucciso in misteriose circostanza
UFFICIO DI GOLITSIN
Sulla strada per arrivarci, visitate la vostra vecchia zia Vanya. Chiacchierate con lei, poi entrate nella vostra stanza e raccogliete il dollaro Americano dal cassetto. All'ufficio di Golitsin avrete bisogno di mostrare la vostra carta d'identità al militare prima che vi consenta di entrare. Una volta dentro, ispezionate il cassetto. Uscite e chiedete la chiave al militare, poi tornate dentro, aprite il cassetto e impossessatevi del contenuto. Prendete i fiammiferi dalla scrivania. Curiosate in giro e poi uscite. Irina, la stravolta sorella di Golitsin, arriverà. Fatele qualche domanda e siate o molto cortesi o molto brutali. Alla fine ditele di andare, così lei vi darà una piccola cassetta audio. Prendete le batterie dalla radio e usatele col tape recorder. Mettete la cassetta nel mangiacassette e ascoltate la registrazione. Tornate al Dipartimento P e dite a Vovlov cosa avete sentito dalla cassetta. Lui vi ordinerà di investigare all'Enthusiastic Progress Club e identificare la persona che si fa chiamare Hollywood.
AL BAR
Quando entrate nel bar, evitate di menzionare Hollywood o Buyer 2 al cliente elegante (è un gangster). Se parlate a Yuri, il barman, vi dirà che il club è al piano di sopra. Se gli chiedeste di Hollywood o Buyer 2, lui vi direbbe di controllare in un appartamento lì vicino.
Trovate la porta nella strada laterale del bar. Entrate e andate al piano di spora. Non accendete la luce, usate i fiammiferi. Frugate in giro e prendete il Clipboard, quindi tornate in strada.
L'APPARTAMENTO
Il segno vicino al basso dei gradini in corridoio vi faranno capire di dover andare nella stanza 7. Non dovrete prendere per oro colato quello che vi dirà il custode, ma se lo ignorate tutta la gente con cui parlerete si stancherà e smetterà di rispondervi. La miglior cosa da fare sarà ora quella di andare nella stanza 7 e parlare a Zhanna. Dite che dovete fare un sondaggio d'opinioni ed entrate con il clipboard per rendere l'idea, poi spiegate velocemente che non siete un addetto ai sondaggi ma state cercando dei criminali, quindi non potevate parlare di questo nel corridoio. Evitate di insultare Zhanna e menzionare che siete del KGB. Zhanna dovrebbe ora indirizzarvi alla stanza 5. L'inquilino della 5 è Belussov. Parlategli della prigione Lefortovo e vi dirà di parlare a Ryumin nella stanza 4. Parlate a Ryumin dell'isola Wrangel e lui vi parlerà del negozio di carne e Sytenko, il manager, che vive nella stanza 6. Sebbene questa informazione non sembri convincerlo, vi sarà un'alibi per il fatto che avete fatto irruzione nel negozio.
DENTRO AL CLUB
Il modo più facile per entrare nel club è dal retro, dal punto in cui trovate gli appartamenti chiusi. Non entrate nel club con il clipboard; è del manager e non gli piacerebbe scoprire che glielo avete rubato. Inoltre non parlate a nessuno di Hollywood o Buyer 2. Per entrare pagate 30$ al manager.
Una volta dentro, non prendete il dollaro nascosto nel bagno. Aspettate invece che il punk sia entrato e poi uscito, poi entrate e prendete la cocaina che ha lasciato. Buttatela ora nel water. Individuate la persona che chiamano Video (è da solo). Comprate la sua videocassetta e lui vi darà un consiglio: non gingillatevi coi gemelli, essi fanno parte di una pericolosa gang che bazzica intorno al club. Vi dirà inoltre che il resto dei membri del club, eccetto due punk criminali a cui piace assalire la gente, è completamente innocuo.
Questi due punk, Petka e Lyonka, proveranno ad ingannarvi quando parlerete con loro. Andate con loro e, una volta che sarete nella strada dietro all'edificio, attaccate Lyomka. Appena sarà a terra, prendete il suo lockpick e mettete il suo corpo nella pattumiera lì vicino.
LA MACELLERIA
Usate il lockpick per entrare nel negozio. Camminate attraverso la prima stanza e dentro al negozio, usando i fiammiferi per far luce. Controllate il counter e accendete il diodo rosso. Entrate nella camera frigorifera, accendete la luce e osservate i cadaveri appesi ai ganci. Questi corpi sono l'elemento che farà parlare Sytenko. Prima di lasciare il negozio, ricordate di accendere un fiammifero e spegnere le luci.
Tornate all'appartamento da Sytenko. Aspettate finchè la vecchia signora della stanza 8 non sarà andata a dare da mangiare ai gatti. Entrate la sua stanza è il nascondiglio di Verto.
NASCONDIGLIO DI VERTO
Andate nello studio, prendete le video cassette e usatele nel video registratore. Qualsiasi cosa farete ora, sarà inutile, visto che Verto e la sua gang entrerà e vi scoprirà. Sarete messi in una piccola cella. Esaminate il tavolo e rompete il microfono nascosto che trovate.
Non date nessuna informazione a Rita. Quando l'Americano arriverà, evitate di usare la violenza,

non servirà a nulla. Quando sentite il suono di una conversazione proveniente dal soggiorno, origliate alla porta.
Mostrate il microfono rotto all'Americano, questo lo convincerà che non siete un inganno. Esaminate la scatola di plastica dell'allarme. Dite all'Americano che pensate che potrebbe essere collegato alla macelleria e convincetelo a farla saltare. Questo toglierà dai piedi Verto. Dite alla ragazza che sapete dov'è la droga e che potete portarla in quel posto. Quando apre la porta, attaccatela.
Lasciate che l'Americano scappi. Prendete tutti gli oggetti dal cassetto del soggiorno ed entrate nello studio. Prendete tutto ciò che trovate, compresa la Polaroid. Usate la macchina fotografica sul pezzo di carta ed esaminate la fotografia. Rimettete a posto il pezzo di carta. Aspettate che Verto ritorni. Quando apre la porta, nascondetevi dietro a questa e, appena entra, attaccatelo. Ispezionate il corpo incosciente di Verto e prendete il pezzo di carta blu. Usate ancora la Polaroid sulla carta, esaminate la foto e rimettete il foglio a posto.
Andatevene e tornate al Dipartimento P. Dite a Galushkin che intendete andare a Leningrado, in modo da poter essere a Ladoga Park alle 3 di pomeriggio del 16 Agosto. A voi scoprire il seguito.

FIREFORCE

Uso del coltello
Il coltello è un'arma molto potente se usata correttamente ed è essenziale nelle missioni segrete. Appena vedete un nemico, colpite il pavimento e aspettate che arrivi. Se non lo fa, non seguitelo. Se siete ad una discreta distanza, usatelo per pugnalare, o se ne siete capaci, per tagliare la gola.
Armi da fuoco
Quando usate un'arma, mettetevi a terra e fate fuoco. In questo modo, molti nemici non riusciranno ad attaccarvi, ma solo se state sul suolo. Sparate appena vedete i nemici. Se sapete quando arrivano, è possibile ucciderli prima che appaiano sullo schermo. Questo è molto utile per eliminare facilmente anche i berretti rossi. Se un nemico si avvicina e non è nel vostro raggio di fuoco, cominciate a posizionare l'arma è sparate appena è possibile
Granate M26
Sono essenziali per distruggere le mine di terra piazzate dai nemici. Queste possono essere lanciate con una traiettoria ben precisa.

MISSION ONE
Prendete il seguente equipaggiamento:
AKM Rifle
9 X AK47 Mags
5 X M26 Granades
3 X Field Dressing Packs
Scegliete l'arma appena cominciate la missione. Ponetevi a terra sotto il camion e uccidete i nemici, appena li vedete comparire sullo schermo. Il leader delle forze nemiche (quello con il berretto beige) si troverà nella locazione seguente: o giù da Tango 8, su da Tango 21, su da Tango 36 o su a sinistra da Tango 37. Appena lo trovate, uccidete lui e la sua compagnia, quindi lasciate l'edificio. Quando a Tango 28/29 dovrete usare una granata M26 per uccidere i soldati ed eliminare alcune mine. Adesso avanzate verso il vostro pickup point a Tango 41.
MISSION TWO
Prendete il seguente equipaggiamento:
AKM Rifle
4 X AK47 Mags
2 X M26 Grenades
2 X Field Dressing Packs
5 X C4 Explosives
Appena atterrate al punto di drop-off, azionate l'arma e uccidete il nemico col berretto rosso. Avanzate finchè trovate la prima capanna al Bravo 7. Andate dentro e prendete il primo Aid se ne avete bisogno, poi uscite e distruggete la baracca con il C4. Per distruggere la successiva baracca a Bravo 10, dovete prima uccidere i due soldati che troverete lì intorno. Uccidete il nemico che si trova sulla torre e infine distruggete la capanna. Dovrete usare un paio di granate M26 dopo aver distrutto la successiva baracca a Bravo 14 e poi proseguite a Bravo 26 dove potete abbattere un'altra baracca per ottenere altri punti. Adesso andate al punto di pick up a Bravo 29 per completare la missione.
MISSION THREE
Usate il seguente equipaggiamento:
M177 CAR15
5 X Mags
5 X C4 Explosives
2 X M26 Grenades
2 X Field Dressing Packs
In questa missione, dovrete veramente cercare tutti gli edifici e tenere il conto di missili Sam che avete distrutto, ne dovrete far saltare cinque per completare la missione. Un buon modo per farlo è quello di posare gli esplosivi senza detonarli, in modo da poter vedere quanti esplosivi avete posato, guardando quanti detonatori accesi ci sono.
Avanzate fino Alpha 7 ed entrate nell'edificio. Uccidete i nemici. Andate al piano superiore, uccidete gli altri nemici, piazzate un esplosivo vicino il Sam in questa stanza se non c'è nessuno e poi cercate i soldati per vedere se hanno munizioni. Uscite e procedete ad Alpha 13.
Andate sulla scala ed entrate nella porta in alto. Seguite i gradini verso il basso e scendete dietro la cassa nella stanza successiva. Dovreste trovarvi ora in una stanza con delle casse che insieme formano una T al contrario. Dietro a questa, ci sono altre scale. Scendete e oltrepasserete il muro. Continuate finchè troverete l'uscita dell'edificio. Piazzate dell'esplosivo vicino ad ogni Sam che troverete. Non uscite, ma andate sulle scale, qui potrete trovare un altro Sam.
Quando anche questo sarà distrutto, tornate indietro scendendo le scale e uscite. Siate sicuri di rannicchiarvi quando uscite, poichè troverete due soldati che aspettano. Uccideteli e proseguite fino all'uscita successiva, quindi salite e distruggete ogni Sam. Trovate l'uscita dall'edificio Alpha 27 ma non uscite. Andate invece a destra e sparate appena attraversate la porta.
Salite le scale, uccidete i nemici e andate a destra, dove potrete trovare e distruggere un'altro Sam. Andate su, distruggendo altri missili. Quindi scendete nuovamente e uscite. Lasciate l'edificio, uccidete i nemici e salite la scale fino ad Alpha 28. Proseguite verso Alpha 33 dove sarete recuperati.
MISSION FOUR
Equipaggiamento da usare:
MP5 Sub-Machine Gun
2 X Cartridges
6 X C4 Explosives
4 X Field Dressing Packs
Sarete spedite al punto Omega 0. Poichè questa è una missione segreta, è importante che sia fatto poco scompiglio, così è meglio che usiate sempre il pugnale.
Aspettate finchè vedrete un ciocco a Omega 1, poi mettetevi a terra e cominciate a strisciare. Questo impedirà ai nemici di spararvi, perchè è importante ricordare che è una missione segreta. Strisciate finchè oltrepassate il gun bunker, entrateci e uccidete tutti i nemici. Andate verso Omega 9 dove troverete la prima baracca che contiene un ostaggio. Uccidete la guardia ed entrate. Uccidete la guardia dentro e liberate l'ostaggio tagliando le corde col coltello. Prima di uscire, lanciate un plastico esplosivo C4 nella baracca, creando un diversivo che possa permettervi di liberare tutti gli ostaggi. Ripetete questa procedura per ogni ostaggio nelle baracche alle locazioni Omega 12, 15, 18, 20, 23 e 24. Proseguite ora nel punto di pick up prefissato, detonando gli esplosivi per creare un diversivo. Missione completa.

SETTORE
G

KING'S QUEST I

di Rota Antonello (Torino)

SETTORE

H

N.B: Questa è la soluzione per la versione EGA/VGA del 1990. Essa, tuttavia, non si discosta molto da quella CGA originaria.
Dopo l'introduzione, nella quale il vecchio re di Daventry vi ha incaricato di recuperare i tre oggetti magici (uno scrigno, uno scudo ed uno specchio) che riporteranno pace e prosperità nel regno, vi ritrovate fuori dal castello. Non potrete più rientravi finchè non avrete portato a termine la vostra 'quest'. Al lavoro, dunque!
Uscite dalla chermata iniziale percorrendo il ponte di sinistra. Nella nuova locazione troverete una roccia nel terreno: ponetevi dietro ad essa (in modo che non si vedano i piedi) e digitate nell'ordine MOVE ROCK - LOOK IN THE HOLE - TAKE DAGGER. Ora andate a Nord dove c'è una grande quercia: mettetevi nell'angolo che le sue radici formano con la roccia e salite (CLIMB TREE). Una volta sopra (se volete potete salvare, per comodità ma la caduta dall'albero non è mortale) digitate LOOK AROUND per scoprire l'esistenza di un nido in punta al ramo di destra. Avvicinatevi e digitate LOOK NEST: nel nido c'è un uovo d'oro, prendetelo (TAKE GOLD EGG) e scendete. Andate a destra dove si trova l'orto: LOOK GARDEN vi farà sapere che è coltivato a carote; prendetene una (TAKE CARROT). Poi dirigetevi a Nord: in questa locazione appare 'random' la figura di un Elfo un po' timido e taciturno (se non lo trovate subito, uscite ed entrate dalla locazione finchè non appare). Avvicinatelo e parlategli (TALK ELF) e lui, per ringraziarvi della vostra cordialità, vi regalerà l'anello dell'invisibilità. Mettetevelo al dito (WEAR RING). Ora andate ancora a Nord dove, sotto un albero (LOOK GROUND), troverete una coppa di ceramica: prendetela (TAKE BOWL) e guardatela (LOOK BOWL) per scoprire che... Muovetevi a sinistra dove troverete sul terreno molte pigne (LOOK GROUND): prendetene una qualunque (TAKE WALNUT) e apritela (OPEN WALNUT). Sorpresa! Andate ancora a sinistra, questa volta verso una locazione 'pericolosa': qui infatti potrete incontrare le figure di un Orco, di un Mago o di un Nano. Inutile aspettare che vi rivelino le loro cattive intenzioni: se li vedete digitate subito RUB RING e diventerete invisibili, poi andate a sinistra e uscite dalla schermata. Sarete davanti all'entrata di una graziosa casetta, ma attenzione perchè questa è la casa di una strega. Ritornate visibili (REMOVE RING) perchè contro la strega, l'anello è inutile, avvicinatevi ora alla porta. Apritela (OPEN DOOR) ed ora:

1) se trovate la strega, uscite immediatamente, fatevi un giretto nella locazione di sinistra, godetevi un po' il paesaggio e poi rientrate;

2) se non c'è nessuno, andate all'armadietto a destra del camino e apritelo (OPEN CABINET), guardate dentro (LOOK IN THE CABINET) e prendete il formaggio svizzero che troverete (TAKE CHEESE). Poi andate nella stanza da letto della strega e vicino al tavolino digitate LOOK ON THE TABLE per scoprire che sopra c'è un foglio di carta: prendetelo (TAKE NOTE) e leggetelo (READ NOTE). Se nel frattempo la strega dovesse rientrare, nascondetevi nella stanza da letto e quando lei sarà intenta a rimestare il pentolone, ponetevi alle sue spalle e digitate PUSH WITCH... con tanti saluti. All'uscita della casa provate a... mangiarla (EAT HOUSE) per scoprire che questa è proprio la casa di Haensel e Graetel. Ora andate a Nord per due quadri fino a giungere davanti ad un'altra casa, quella del povero boscaiolo che accudisce alla moglie malata: entrate, sentite quello che vi dice, digitate FILL (ave-

te letto nella coppa?) e poi GIVE BOWL TO WOODCUTTER. Questi, commosso per la vostra generosità, vi regalerà il suo violino. Avvicinatevi al tavolo e prendetelo (TAKE FIDDLE), poi uscite. Dirigetevi a sinistra e poi a Nord dove c'è un grosso ceppo cavo in riva al lago ed un tronco abbattuto in mezzo al prato. Guardate nel ceppo (LOOK IN THE STUMP), prendete il sacchetto che vi troverete (TAKE POUCH), apritelo (OPEN POUCH) e... ancora sorpresa! Ora proseguite a Nord dove sta una capra rinchiusa in un recinto: mettetevi davanti al cancello, aspettate che la capra esca dal quadro e poi entrate (OPEN GATE); richiudete subito (CLOSE GATE) per non lasciarvela scappare ed avvicinatela mostrandole la carota (SHOW CARROT). La capretta, incuriosita, comincerà a gironzolarvi intorno ed a seguirvi ovunque andiate. Approfittatene subito: uscite dal recinto (OPEN GATE), andate a sinistra per due quadri (nel secondo potrebbe capitarvi un incontro con la fatina buona vi elargirà un magico incantesimo di protezione: se ciò non dovesse accadere, non aspettate perchè l'incontro non da punti e l'incantesimo ha effetti temporanei), poi a Nord dove c'è un campo di trifogli: guardatelo (LOOK CLOVER) per scoprire che fra di essi c'è un quadrifoglio portafortuna. Avvicinatevi e prendetelo (TAKE CLOVER), poi guardatelo ancora (LOOK GLOVER) per accertarvi di aver raccolto proprio un quadrifoglio. Proseguite a Nord dove c'è il ponte di legno e quando il Troll vi sbarrerà minaccioso il passo... non fate nulla perchè farà tutto la capretta che è ancora con voi: dopo che lo avrà buttato in acqua non la rivedrete più, am in compenso non dovrete mai più preoccuparvi del Troll. Andate ancora a Nord dove troverete uno gnomo che vi proporrà un terribile quesito: qual'è il suo nome? Stupitelo digitando questa parolaccia: NIKSTLITSELPMUR. Lo gnomo, in cambio della giusta risposta, vi regalerà dei fagioli magici. Ora andate a destra, superando il ponte di rocce naturali, e poi ancora a destra, superando il ponte di rocce naturali. e poi ancora a destra dove troverete un bel prato fiorito: ponetevi dove non ci sono fiori e digitate PLANT BEANS per veder nascere uno smisurato albero di fagioli. A questo punto salvate la posizione e iniziate la scalata dell'albero magico (CLIB TREE). Salvate ancora, di tanto in tanto, finchè non arriverete nella Terra delle Nuvole. Continuando a salvare, proseguite a destra, attraverso le nuvole, cercando di mantenere l'iniziale direzione della figura e poi ancora a destra fino ad arrivare in un bosco. Ora avvicinatevi al bordo inferiore dello schermo (senza uscire!) e andate a destra verso il prossimo quadro cercando di entrare nella locazione il più vicino possibile all'albero nell'angolo in basso. Appena entrati vi si farà incontro un Gigante: niente paura: Uscite subito a Sud per non farvi acchiappare e poi rientrate velocemente cercando di mettere fra voi ed il gigante l'albero dietro il quale egli era nascosto. Poi, con l'uso dei semplici cursori, iniziate ad andare avanti e indietro, a seconda dei movimenti del gigante: se lui va a destra, voi andate a sinistra e via così, in modo da rimanere sempre visibili e senza mai uscire dalla locazione. L'albero che sta fra voi due gli impedirà di prendervi e dopo qualche minuto di andirivieni avrete il piacere di scoprire che il gigante, stancatosi, avrà deciso di sdraiarsi sotto l'albero e di schiacciare un pisolino. Approfittatene per avvicinarvi, posizionatevi fra le sue gambe e prendete il primo dei tre oggetti magici (TAKE CHEST). Ora slavate e ritornate sui vostri passi ridiscendendo l'albero di fagioli (CLIMB TREE all'albero) e ricordandovi di salvare di tanto in tanto mentre cercate di raggiungere la terraferma. Arrivati in fondo andate a Nord per due schermate (attraversate pure il lago: la nuotata è automatica) fino a raggiungere nuovamente il recinto della capra. Qui, adesso, andate a destra dove troverete un antico pozzo: digitate nell'ordine LOOK WELL -

SETTORE

I

LOOK ROPE - LOOK CRANK e ponetevi di fronte, dietro la manovella. Svolgete la corda e digitate CLIMB ROPE per scendere. Arrivati in fondo al pozzo sedetevi nel secchio (ENTER BUCKET) e da qui tagliate la corda (CUT ROPE). Mentre nuotate (è tutto automatico) recuperate il secchio (TAKE BUCKET) e quindi immergetevi (DIVE). Prima di toccare il fondale virate a sinistra e risalite nell'apertura che porta alla pozza in alto. Per uscirne digitate GET OUT. Ora riempite il secchio (FILL BUCKET) e andate a sinistra. Appena entrati nella nuova locazione sarete nella tana del Dragone che custodisce fra le sue spire il secondo oggetto magico: senza muovervi digitate THROW WATER TO DRAGON. Questi si dissolverà in una nuvola di vapori e vi lascerà campo libero per recuperare lo specchio (TAKE MIRROR). Andatevene dalla caverna verso sinistra e nel nuovo quadro cercate l'uscita per l'esterno in alto a sinistra. Giunti fuori, ponetevi al centro dello spiazzo. Prima o poi dovrebbe apparire un condor (ovviamente se ciò non dovesse accadere subito, uscite a Sud e rientrate): questi, volando, si abbasserà sulla vostra testa. Premete F6 (JUMP) al momento giusto per farvi artigliare e trasportare nella Terra dei Leprecauni. Appena atterrati vi troverete di fronte ad una buca nel terreno: prima andate a sinistra ed in riva al fiume prendete il fungo (TAKE MUSHROOM), poi ritornate alla buca e lasciatevi cadere dentro. Nel sotterraneo andate a sud e poi a sinistra per due quadri fino a trovare un topo gigante un po' affamato: avvicinatevi e dategli il formaggio (GIVE CHEESE TO RAT) per vederlo svanire nel nulla. Ora aprite la porta (OPEN DOOR) ed entrate nella stanza dove ci saranno delle guardie ad attendervi: rendetele innocue digitando PLAY FIDDLE e poi andate a sinistra per arrivare alla corte del re dei Leprecauni: guardate la scenetta e quando non ci sarà più nessuno avvicinatevi al trono e prendete lo scettro (TAKE SCEPTRE) e, finalmente, l'ultimo dei tre oggetti magici (TAKE SHIELD). Per uscire all'aria aperta camminate ancora a sinistra finchè non arriverete alla piccola buca che c'è nella parete di roccia e dalla quale filtra la luce: è di là che dovete passare. Come?

SETTORE J

Digitando EAT MUSHROOM perchè diventerete piccoli piccoli e riuscirete a passare anche quest'ultimo ostacolo. Ritornati a grandezza naturale correte a Nord fino al lago e quindi a destra fino al cancello del castello. Ora le guardie sono scomparse: se digitate OPEN GATE potrete vedere la scena finale.

Siete il nuovo re di Daventry ma il vostro trionfo è venato da un po' di malinconia com'è nello stile di tutte le avventure della serie di King Grahm. Mancheranno ancora pochissimi spiccioli al totale di 158 punti: a voi il piacere di scoprire dove e come recuperarli! (Un indizio: mai sentito parlare di Davide e Golia?)

NIPPON SAFES INC.

di Cavalloni Mirko (VG&CW), ha collaborato anche Burroni Lucio

DOUG NUTS

Vi trovate fuori dal carcere, prendete la tangenziale in basso, proseguite sino al Last Food, guardate nel cestino e prendete la lattina e la linguetta. Tornate alla prigione. Prendete la tangenziale a destra proseguite sino al telefono, usate la linguetta sul telefono per chiamare un taxi. Entrate nell'Hot Sushi, mostrate la lettera allo strano individuo e verrete a conoscenza della vostra missione. Andate nella via in alto, da lì nel vicolo. Aprite la cassetta della posta, prendete lettera che leggerete e il pacco. Usate la chiave per entrare nella vostra casa,

HI E... SOLUZIONI

aprite la cassapanca e prendete la chiave inglese. Tornate nella via e dirigetevi nella piazza del museo. Fatevi dare i volantini dal signore e tornate nella piazza principale. Entrate nell'Hot Sushi, chiedete aiuto a Max & Kos. Nella piazza dove il signore vi diede i volantini ora vi aspetta il tassista, parlategli e uscite dalla piazza, tornandoci subito fatevi dare altri volantini dal solito tizio (ricordatevi di leggerli tutti). Usate la chiave inglese per scassinare il parchimetro. Tornate all'Hot offrite della birra a Max & Kos. Andate dal giornalaio a comprare il biglietto per Kinza. Scendete nel metro e usate il biglietto, arrivati riusate il biglietto per uscire e salite in piazza. Parlate con Dino Fagioli e tornate a Tyoko. Prendete la via e destra proseguite sino ad entrare nel parco a sinistra della residenza. Cercate i Punk seduti sulla panchina, mostrate loro il volantino che parla del locale il "Topo Morto", raccogliete il fumetto che andrete subito a barattare con il giornalaio in cambio di un biglietto per Subu. Entrate un attimo in casa vostra e con la chiave inglese smontate la radio che troverete nella mensola. Fatto ciò prendete il metro per Subu. Arrivati entrate nel Pachinko, prendete la pallina che troverete nello sportello del distributore di palline e iniziate a giocare. Provate a usare la calamita presa dalla radio mentre state giocando, potrete comandare la pallina per vincere. Ottenuto un gruzzolo di palline mettetele nel distributore per farvele cambiare con dei sigari. Ripetete l'azione del gioco per riguadagnare un'altro gruzzolo di palline, ora potete tornare a Tyoko. Barattate la chiave inglese con un vaso grosso e andate alla residenza. Entrate nel parco a destra, proseguite per quattro schermate, prendete il bivio in basso, arriverete così al ristorante. Gustativi pure i fagioli con il buono gratis. Parlate col cuoco del concorso, usate il vaso grosso per contare le palline, dite il numero al cuoco che vi consegnerà il buono per un pasto gratis. Tornate indietro. Salite sul metro per Kinza, consegnate il buono a Dino e otterrete il biglietto per l'incontro di Sumo. A Tyoko, nella piazza del museo troverete il taxista, offritegli il biglietto per l'incontro, vi porterà al monastero di Saku Rambo. Arrivati parlate al citofono e tornate nel vicolo di casa vostra. Prendete il pacco che vi è arrivato ed entrate in casa. Sorpresa, ascoltate Donna che vi chiederà aiuto in cambio di una raccomandazione. Entrate nell'Hot, parlate con Mak & Kos, dategli i sigari. Già che ci siete barattate il vaso grosso con la chiave inglese e poi andate a Subu. Arrivate alla stazione e senza uscire dal cancello andate sempre a destra. Troverete uno sportello, apritelo con le chiave ed entrerete nelle fogne. (Ora parlando di schermate) Andate: sinistra, sinistra, alto, sinistra (trovate il piccone) da qui, destra, alto, destra, usate il piccone per fare un buco in un muro, inserite il plastico, allontanatevi, usate il detonatore. Uscite dalle fogne e ritornate a casa vostra. Donna vi consegnerà la lettera. Andate al monastero, parlate al citofono consegnando la raccomandazione. Salite sulla piattaforma. Usate il bastone per raccogliere tutte le foglie, entrate nel monastero da lì il monaco vi porterà dal grande saggio, rispondete quindi alle domande. A questo punto raccogliete tutti gli oggetti che troverete nelle varie celle. In cucina troverete il coltello. Uscite sul piazzale e andate ad avvelenare i pesci nella vasca, raccoglieteli, usate il coltello per tagliare le corde che trovate selle colonne di destra. Mettete i pesci nella pentola in cucina otterrete della colla. Uscite nel piazzale, usate la colla con la stuoia, posatela in terra, posate anche la ciotola. Se usate il sacco che vi era servito per le foglie potrete catturare un'uccello. Entrate nella sala del Buddha, usate la vostra facoltà per sollevarlo, la gracola vi aiuterà. Prendete la statua e uscite nel piazzale. Usate la corda con il lenzuolo per ottenere un paracadute. Ora alla destra della vasca dei pesci c'è uno

SETTORE K

scivolo saliteci. Spostatevi a sinistra, salite sulla rampa di legno, procedete sempre a sinistra sino ad arrivare sul bordo del muro da lì Doug si lancerà concludendo la missione.

DINO FAGIOLI
Vi trovate nel museo. Prendete l'estintore, aprite il pannello dietro di esso e premete i pulsanti in basso e quello in alto a sinistra. Salite le scale ed entrate nel Caveau. Aprite tutte le casse, prendete la scatola di minestra e la statua chiamata Bobo. Ora usate Bobo con la scatola di minestra, si aprirà, mangiatela. Con il pugno rompete il Kubo, ultima scultura a destra. Prendete l'accendino dal suo interno, raccogliete il termometro e usatelo con l'accendino, si accenderà. Prendete il quadro della gioconda e dategli fuoco con l'accendino. Usate il quadro in fiamme per far scattare l'allarme che si trova sul soffitto, ora potete uscire. Riordinate i sarcofaghi dal più basso al più alto da sinistra e destra. Fatto questo uscite pure. Se andate da Chan l'onesto potete barattare l'accendino con una brugola. Andate nel parco a sinistra della residenza, dirigetevi sempre a sud, nella fontana troverete una moneta con la quale comprerete il biglietto per kinza dopo aver parlato col taxista che trovate nella piazza del museo. Una volta arrivati entrate nella Torre-TV. Strappate la maniglia dalla porta, usate la brugola per accedere alle scale. Una volta saliti parlate con il suicida, prendete il berretto e il pacco. Fuori dalla torre vi aspetterà Donna, parlategli. Entrate nell'arena per parlare con l'omino. Tornate a Tyoko. Nella piazza del museo troverete un tipo che distribuisce volantini, continuate a guardarlo, otterrete sei volantini. Nella piazza del giornalaio chiedete l'elemosina con il cappellino, coi soldi guadagnati comprate il biglietto per Subu. Dirigetevi al parco, cercate ed entrate nel ristorante, mostrate il volantino per la degustazione gratis, riacquisterete forza. Prendete la metro per Subu. Entrate nei bagni Sento, usate il pugno sul Gong e parlate a Mister-Y. Ora andate nell'arena a Kinza per parlare con l'omino. Se uscite un attimo parlerete con Doug, rientrate e prendete il biglietto che troverete. Datelo a Doug che in cambio vi darà il buono per il ristorante. Bene andateci e buon appetito. Ritornate a Kinza entrate nell'arena e vualà il gioco è fatto. Tornati a Tyoko prendete il giornale esposto in edicola, leggetelo e presentatevi alla Mitsushita Technologies nella pizza soprastante. Rispondete alle domande in questo ordine: prima-seconda-seconda-terza-quarta. Alle successive: quarta-seconda-terza- seconda. Prendete il dischetto del linguaggio COBOL da uno dei porta dischetti, prendete il cavo della stampante, aprite il pannello che sta alla destra della porta, collegate il cavo e inserite il dischetto nel computer, potrete così uscire dalla stanza. Prendete il vaso di fiori ed il sacchetto dall'ultimo cassetto in basso. Spostatevi nella stanza a sinistra. Aprite la grata sulla porta del laboratorio, premete l'interruttore situato sopra la porta ed entrate nel riduttore molecolare così attivato. Ora potete entrare nel laboratorio. Piantate i fagioli nel terreno, innaffiateli usando il vaso che avrete riempito d'acqua usando il rubinetto che troverete alla sinistra del riduttore. Prendete il super-fagiolo e mangiatelo. Usciti dal laboratorio sulla sinistra troverete un pulsante ben mimetizzato in quello strano pannello. Una volta azionato dovrete usare il super-pugno contro il robot per disattivarlo. Ora potete prendere il magnate gelosamente costudito ed uscire dal palazzo terminando così l'avventura.

SETTORE L

DONNA FATALE
Vi trovate fuori dal carcere. Prendete la tangenziale a destra proseguite sino a trovare un cartello stradale, prendetelo e tornate al carcere. Dirigetevi sulla tangenziale in basso, arrivati al last-food prendete la

mostarda. Per arrivare in città spostatevi di una schermata e destra, tenendo il cartello in mano chiedete un passaggio ad una macchina che si dirige verso destra. Entrati in città andate in piazza, da qui nel vicolo, dove recupererete una boccetta di profumo vuota trovata in mezzo ai rifiuti. Entrate nell'HOT SUSHI, parlate allo strano individuo che vi dirà qual è la vostra missione. Parlate a Max & Kos, ditegli che sono carini, vi daranno dei soldi per potergli comprare degli Hot Dog. Arrivati alla residenza entrate nel parco a sinistra. Appena entrati dirigetevi sempre a sinistra. Trovata la fontana riempite la boccetta di profumo e proseguite. Troverete un seghetto appeso ad un albero. Non fermatevi e proseguite sempre per quella strada, troverete un chiosco, comprate un paio di Hot Dog e uscite dal parco. Appena usciti parlate al citofono della residenza. Prima di consegnare i panini a Max & Kos usate la mostarda che avevate in precedenza. Nella piazza del giornalaio parlate ad una Geisha. Ora acquistate il biglietto e dirigetevi a Kinza con la metro. Parlate di nuovo con la Geisha. Guardate il manifesto vicino all'arena, arriverà Dino. Tornati a Tioko dopo avergli parlato entrate nei grandi magazzini. Qui restituite la boccetta di profumo in cambio dei soldi. Appesa in edicole troverete una rivista, una volta presa e letta comprate il biglietto per Tozaiku. Arrivati in questa località ed entrati nell'Hotel, parlate al portiere dicendogli di voler lasciare un messaggio al signor Futotta. Esaminate la penna e con essa usate il telefono per chiamare l'Hotel. Tolto di mezzo il portiere date un'occhiata al casellario. Usate l'ascensore per salire da Futotta, bussate alla porta e.... Tornate a Tioko e da qui a Kinza per ricevere i soldi da Dino. Ora potete iscrivervi al famoso corso di preparazione del the, fatto questo tornate alla residenza. Parlate al citofono per Poter entrare. Una volta all'interno appropriatevi dei soprammobili che troverete nel salone. Già che ci siete provate ad entrare nella stanza dell'imperatore. Prima di uscire dalla residenza parlate col segretario. Ora potete entrare nel museo per appropriarvi di una mano della statua usando l'apposito seghetto. Con essa potete aprire la cassaforte che trovate nel salone dell'imperatore. Al suo interno troverete un foglio. Ricordatevi di parlare al segretario prima di uscire. Date un'occhiata all'insegna posta sopra ai grandi magazzini, vi suggerirà una nuova località. Correte in edicola ad acquistare il biglietto. Da qui entrate prima nel vicolo e poi nella casa di Doug. Tornati in piazza prendete il poster dall'edicola. Dirigetevi a Subu, entrate nel Lucky Look e fatevi una bella plastica. Fate un salto dall'imperatore mostrando il vostro nuovo look. Ritornate a casa di Doug, nella dispensa troverete un CD-ROM nel computer. Scambiatelo con l'ultimo successo di Susy Yong ai grandi magazzini. Per ascoltarlo fate un salto a Kinza, nella Torre-TV. Un bel Karaoke vi attende. Ritornate dall'imperatore per cantargli la canzone che avete imparato. Ora per poter uscire dalla residenza dovrete, per primo gonfiare la bambola con la bombola di gas che troverete negli armadi e per secondo buttarvi dalla finestra. Correte a casa di Doug per consegnargli la raccomandazione e come avrete sicuramente letto tornate da Puci Puci. Appena entrati nella residenza noterete la cassaforte, usate il cofanetto ricevuto da Doug, prendete la spada e uscite. Terminate così le tre parti vi lascio nelle mani del Dottor Ki facendovi concludere l'avventura per godervi il meritato finale.

SETTORE

M

CONSIGLI TRUCC

SHADOW OF THE COMET

di Burroni Lucio (Arezzo)

SETTORE

N

PRIMA GIORNATA

All'inizio dell'avventura, vi troverete nel porto di Illsmouth, avvicinatevi alle due persone che stanno parlando. Farete la conoscenza del dott. Cobble e del sindaco Mr. Arlington, che vi condurranno con il calesse alla casa del dottor. Cobble, dove avete affittato una camera. Parlate con il dottorre. Una volta in camera prendete e leggete il telegramma che si trova sul tavolino e il libro sul comò. Consultate poi il diario. Uscite e recatevi al General Store facendo un piccolo giro per il centro del villaggio. Nella bottega acquistate delle lastre fotografiche, uscite e andate al Municipio per consultare gli archivi, è l'edificio rosso da cui sventola la bandiera americana. Entrati nell'archivio andate vicino alla statuina sullo sfondo e leggerete un documento (indizio). Entrate nell'altra stanza e parlate con l'archivista, più volte, una volta che si è seduto. Consultate il registro sul grande tavolo dietro l'archivista. Parlate di nuovo con Jugg che vi aiuterà ad individuare le case delle tre persone che avrebbero accompagnato boleskine. Uscite dalla stanza, e una volta che l'archivista se ne sarà andato, rientrate e date uno sguardo negli armadi a muro e prendete la lente di ingrandimento. Andate alla pescheria vicino al porto, prendete la vecchia scala di corda ed entrate. Parlate con Hambleton, il quale vi dirà che il luogo che cercate è nella foresta. Andate nella foresta e raccogliete tre rami e una liana. Uscite dalla foresta e andate a casa dell'archivista. Quando siete nel corridoio guardate il fucile con la lente di ingrandimento, evrete un altro indizio. Parlate all'archivista prima di uscire. Prima di tornare nella vostra camera passate per la piazza del villaggio, dove troverete un gruppo di zingari che viene maltrattato dal sergente Baggs. Quando la conversazione si interrompe parlate (tasto T) e avrete degli alleati utili per continuare la vicenda. Una volta in camera, consultate l'agenda, guardate nel comò e prendete l'alcool ed il cotone. Usatili insieme e strofinate il disegno di Boleskine che si trova nella valigia (L, G e poi U). Avrete due indizi per individuare la posizione del calvario nella cartina. Guardate la cartina e fate una croce sotto le lettere CH della costellazione di Searcher dove c'è un piccolo quadrato. Consultate l'agenda. Uscite e andate nella taverna a cercare una guida. Dentro la tavernaparlate con Bishop e poi con Nathan Tyler, durante la conversazione non accettate la sua proposta. Quando i due tipacci maltratteranno il ragazzo prendete la mazza vicino al muro della taverna e date una lezione ia malandrini. Portate poi il ferito nella farmacia accanto. Nella farmacia parlate con Miss Matthews e guardate il cartello a sinistra del banco, suo padre vi metterà a disposizione il suo laboratorio per sviluppare le lastre fotografiche. Il giovane vi aiuterà e vi darà anche delle informazioni stasera, davanti al municipio, dicendovi se la cartina è esatta. Tornate in camera e dalla valigia prendete l'apparecchio fotografico, e l'obbiettivo. Andate al municipio e parlate con Webster che vi condurrà nella foresta, se avete fatto la croce nel posto giusto sulla cartina. Ad un certo punto la vostra guida vi lascerà portandosi dietro il cavalletto con i tre rami e la liana. Metteteci la macchina fotografica e l'obbiettivo, tegliete la confezione dalle lastre fotografiche (tasto U) e scattete le foto (tasto U). Spostatevi verso destra, dove vedrete un gattino, osservate (tasto L) il cespuglio in cui si è infilato e poi entrateci anche voi. Una volta che vedete il cerchio di pietre, nascondetevi (premendo la freccia di destra) per sfuggire alla loro vista.

Dopo che vi serete impossessati della pergamena svignatevela. A causa della paura sverrete concludendo così la prima giornata.

SECONDA GIORNATA

Una volta risvegliati vi troverete nella vostra camera, grazie al dottor Cobble che vi ha raccolto davanti a casa, ora siete sani e salvi. Seguite i suoi consigli e prima di uscire prendete la ricetta che lui ha posato sul tavolo. Andate immediatamente in farmacia per farvi preparare la medicina, date la ricetta al dottore. Entrate nel retrobottega della farmacia e prelevate otto bottiglie. Alcune sono davanti al bancone, le altre sono nello scaffale in alto. Entrate nel laboratorio fotografico e spegnete la lampada a muro sulla destra e poi immergete le lestre nel bagno di sviluppo, sulla vasca. Usate ora il metolo e l'idrochinone per sviluppare le lastre, poi fissate i negativi con iposolfito di soda e metabisolfito di potassio. Avrete così sviluppato le lastre, guardandole vi prenderà un infarto, ma grazie a Matthews avrete salva la vita. Andate alla posta e spedite le lastre, andate poi a casa di Jugg, vedrete un uomo incappucciato che esce da casa sua. Seguitelo fino all'emporio e prendete la chiave che dimenticherà sul banco. Vi servirà per entrare nella casa di Jugg. Nell'atrio d'ingresso della casa dell'archivista, dal tavolo prendete la statuina del giovanotto. Qui noterete (L) anche la mancanza di una farfalla. Entrate nella stanza, osservate il tappeto (L) e potrete raccogliere la piccola chiave che vi è nascosta sotto. Poi prendete dagli scaffali della biblioteca i seguenti libri: "infanzia" "l'uomo che ride" e "l'arte di essere nonno". Mettete al loro posto rispettivamente le tre statuine, quella del bambino, dell'uomo e dell'anziano, senza toccare gli altri libri. Entrate ora nella biblioteca segreta, dove troverete Jugg in fin di vita, parlategli e ascoltate quello che vi dirà. Dategli la pergamena e leggete il libro che prenderete dalla scrivania, aprendolo con la piccola chiave, prendete anche il messaggio. Prima di andarvene rimettete il "Necronomicon" al suo posto. Tornate nella vostra camera passando per la piazza del villaggio e dalla farmacia. Nella vostra stanza leggete il messaggio e capirete che vi può aiutare si trova nell'ufficio postale. Parlate con la postina, salite le scale e parlate col signor Underhouse, parlando bene degli indiani, dopo la conversazione, uscite e andate al General Store dove comprerete un medaglione, una serie di lastre fotografiche ed una spilla. Tornate davanti all'ufficio postale e parlate con Miss Picott, alla quale offrirete il medaglione in cambio della Bibbia. Andate in comune e parlate con l'impiegato. Ditegli che desiderate "parlare un momento con il Sindaco" e che egli vi "ha autorizzato a fotografare Illsmouth dalla finestra del suo ufficio". Poi, presentatevi non come fotografi, ma come giornalista. Potrete entrare così nell'ufficio del Sindaco. Aprite la cassaforte usando la combinazione 345, il numero della pagina del celebre brano dell'apocalisse, trovato leggendo la Bibbia di Miss Picott. Prendete il diario e prima di leggerlo prendete anche il portasigari e apritelo... La ricevuta che vi è dentro vi aiuterà più avanti. Leggete il diario, conoscerete la storia del Sindaco. Recatevi alla posta con la ricevuta trovata nella cassaforte. La postina vi consegnerà un pacco, apritelo e prendete la Cappa di lana. Cambiatevi gli abiti dietro il pozzo, proseguite a destra e parlate con i due uomini che sorvegliano l'entrata al faro. Rispondendo "Grumph".... Vi lasceranno passare. Toglietevi il travestimento sulla piattaforma. Gettate la scala dalla prima finestra e arrampicatevi, arriverete in cima al faro, aprite la lampada e prendete (U) la candela, e usate (U) la vostra lente di ingrandimento per accenderla. Poi osservando la meridiana scoprirete un paio di ali, che come Icaro, fisserete con la cera della candela che avevate acceso (U). Usate le ali e volerete vorso nuove avventure.

CONSIGLI TRUCC

SETTORE

P

Cadrete nell'accampamento degli zingari, scambiate quattro parole con Lillith, la zingara vestita di rosso. Uscite dalla foresta e andate alla farmacia, li incontrerete Bishop che vi darà la chiave del cancello del cimitero. Ditegli "ahimè, si", siete al corrente della notizia di Bishop "ha ragione, Jugg è stato ucciso". Davanti al cancello del cimitero, utilizzate la chiave ed entrate. Dirrigetevi subito verso la casetta, prendete dal carretto una corda. Tornate indietro di una videata. Andate poi verso destra una volta. Sulla destra dello schermo, verso la croce troverete una sbarra di ferro, prendetela. Dirigetevi ora verso lo schermo in alto, vi troverete di fronte alla cripta di Jonas. Utilizzate quindi la sbarra di ferro per aprire il cancello e la corda per scendere nelle grotte. Arrivati nella prima stanza, andate in quella di destra e prendete il cranio. Poi stanza a sinistra. Di nuovo stanza a sinistra evitando il pipistrello. Poi stanza a sinistra rasentando il muro per evitare i pali. Andate verso l'alto e prendete il secondo cranio. Ritornate in basso, sempre evitando i pali, poi a destra dov'è ancora in agguato il pipistrello. Ancora destra, poi stanza in alto e mettete i due crani sulle colonne, si aprirà una porta, andate in alto ed evitate la botola invisibile. Dirigetevi nella stanza a sinistra, poiverso la stanza in basso, dove bisogna camminare sulla lastra di pietra mobile in fondo alla stanza evitando i ragni, poi andate vorso l'alto e dopo verso sinistra. Camminate su ogni lastra di pietra una sola volta per aprire il cancello. Dirigetevi verso la stanza in alto e poi a destra. Scambiate ora le due statue, dirigetevi verso la stanza in alto, continuate per la stanza seguente, poi girate nella stanza di sinistra e, evitando i topi, camminate sulla lastra di pietra mobile. Ritornate ora sui vostri passi, prendendo tre volte di seguito le stanze situate a destra (nell'ultima attenti alla buca), poi le quattro stanze in basso (botola, ragni, pipistrello...) girate a destra, evitando i topi e poi camminate sulla lastra di pietra mobile e andate nella stanza di sinistra. Stanza in alto due volte, poi stanza a destra. Ora stanza in basso poi a destra e in basso due volte avvicinandovi alla buca fino a quando non appare una porta. Stanza a sinistra, camminare sulla lastra mobile e poi stanza di destra, tre stanze verso l'alto, camminando una volta su ogni lastra nell'ultima stanza, una volta alzate le sbarre, stanza in alto e poi stanza di sinistra, stanza in alto, facendo il giro per tre volte intorno all'altare, si alzeranno le sbarre, andate nella stanza di destra e infine nella stanza in alto. Sarete arrivati nella cripta di Jonas, impadronitevi della quattro statuine disposte sulle colonne in prossimità del trono e mettetevi in salvo alla svelta. Per uscire dal labirinto, partendo dalla cripta di Jonas seguite questo percorso:(sapendo che ad ogni mossa corrisponde una stanza). Basso-sinistra-basso-destra-basso 2 volte-sinistra-alto-sinistra-alto 2 volte-sinistra 2 volte-basso 2 volte-sinistra-basso-destra 2 volte-basso 2 volte. Poi arrampicatevi sulla corda. Niente paura la mano che vi afferra è quella della signora Webster, la quale vi condurrà in casa dove riprenderete un po' di fiato. Suo figlio vi ridarà il cavalletto della macchina fotografica. Parlando con la sig. Webster alla domanda delle quattro fimiglie maledette dovrete rispondere che sono Arlington, Tyler, Coldstone e Hambleton. Il disegno che cercate si trova sotto la cornice del quadro (L). Nel disegno è raffigurato il simbolo su cui bisognerà mettere le statuine per uccidere le quattro famiglie: è una stella a forma di Pentacolo. Sulle statuine che avete preso nella cripta sono scolpite delle sillabe magiche che servono per sconfiggere i membri del culto malefico. Seguite i consigli della sig. Webster e andate dagli Hambleton solo dopo aver liquidato le altre tre famiglie. Usciti dal cimitero usate la mappa e recatevi all'ufficio postale, da li andate verso destra e poi in basso, sarete giunti alla casa di Tyler, una

volta che Tyler è apparso, utilizzate la statua 1 e pronunciate il seguente incantesimo: "IAE-YOG-THU-SOT". Poi utilizzate velocemente la statua sul segno che comparirà. Usate sempre la mappa e andate al municipio, da lì andate in alto e poi a sinistra. Arriverete al magazzino di Arlington, lo troverete al suo fienile. Utilizzate la statua N.2 e pronunciate la seguente formula magica: "RLA-RNA-HAS-TEP". Mettete poi la statua sul simbolo e avrete ucciso anche Arlington. Ora recatevi alla casa di Coldestone, servitevi della terza statua e pronunciate la formula: "NGH-HLU-KHU-WIG". Mettete ora la statua sul simbolo per uccidere Coldestone. Di nuovo in marcia verso la casa degli Hambleton. Passate dapprima all'emporio e prendete dalla spazzatura il pesce guasto. Utilizzatelo (U), attirerete il gatto, catturatelo. Passate davanti alla pescheria e portatevi a sinistra, all'altezza della casa di Bishop. Davanti alla casa di Wilbur mollate il gatto che farà abbaiare il cane. Fate il giro ritornando in direzione della pescheria, passando davanti al cimitero e ridiscendendo a fianco della dimora di Miss Picott. Andando ancora verso il basso, noterete che i due figli di Hambleton sono già andati via. Approfittatene per entrare nella casa di Jonas. A pianterreno prendete la lampada, guardate nel cassetto e prendete la rosa dei venti. Mettetela sul timone, un passaggio segreto si aprirà. Al primo piano mettete la lampada sul caminetto, facendo ben attenzione a non camminare sulla pelle dell'orso ed evitando di guardare troppo da vicino il caminetto e la testa del cervo. Potete ora passare al secondo piano. Guardete nell'armadio e poi nel cassetto, prendete la manovella. Utilizzatela sul telescopio. Poi azionate la leva centrale, recuperrerete una sfera. Non vi resta ora che metterla sul grande quadro. Non dimenticate di prendere il libro sul rito magico, questa opera vi darà alcuni consigli indispensabili per portare a termine l'avventura. Entrate nell'ultimo piano e utilizzate la statua N.4, l'incantesimo da pronunciare è il seguente: "THO-NYA-CHT-TUR". Gli Hambleton vi prenderanno e quando sarete in ginocchio usate (U) la statua. Poi fuggite senza voltarvi per uscire dalla casa maledetta, che è in preda alle fiamme.

TERZA GIORNATA

Al vostro risveglio parlerete con il dottor Cobble che ancora una volta vi ha raccolto al momento giusto. Per tranquilizzarlo "assicurategli che avete agito per il bene di tutti". Leggete il messaggio che vi consegnerà. Uscite dalla camera, fuori dalla casa parlate con miss Picott, come vi pare. Andate velocemente alla posta per ritrovare il vostro amico, il sig. Underhouse. Arriverà il sergente Baggs. Non ditegli niente e parlate con lui a casa di Underhouse. Se non volete essere arrestati. A casa di Underhouse, siate prudenti nelle vostre risposte, il padrone di casa provvederà al reso e Baggs avrà altre gatte da pelare. Parlate ancora con il sig. Underhouse il quale vi dirà di ritrovare Natawanga nella foresta. Andiamo per prima cosa da Curtis. Davanti alla pescheria parlate con Bishop. Raccogliete il bastone che si trova in terra e usatelo sulla porta, poi afferrate la spilla (U) e romperete lo spillo, grazie al quale potrete ora scassinare la serratura ed entrare. Troverete Curtis morto. Fate in fretta e guardatecon attenzione il focolare del camino e poi il pavimento a sinistra sotto la finestra. L'arco e la freccia sono là. Recatevi nella foresta dove si trova un ceppo (là dove avete trovato la liana) sul quale poserete la piuma. Vi trasformerete in una bianca colomba e volerete da Natawanga il quale vi sottoporrà ad un questionario. Il nomedella tribù indiana è MIC MAC YOG SOTHOTH è colui che Mugghia la notte. Il precedente passaggio della cometa di Halley è stato nel 1834. La forma del simbolo è una stella. Dagon è l'essere che sale dal mare. Prendete il barattolo

SETTORE
Q

CONSIGLI TRUCCI

SETTORE R

magico di colori e uscite dalla foresta. Recatevi al pozzo dove è quell'"occhio che si è aperto e che si tuffa nella terra". Andate al pozzo e tenete gli occhi bene aperti (L) poi scendete. Arrivati in basso gettate il barattolo di colori magici nell'acqua. Proseguite verso destra, prendete il bidone d'acido e quello vuoto (evitate quello di nitroglicerina se non volete finire l'avventura prematuramente). Entrate nella grotta a destra e riempite il bidune vuoto di nafta. Non dimenticate di raccogliere i due pezzi di selce da terra. Andate in basso nella stanza di Narackamous, versate la nafta a terra (U), sfregate i pezzi di felce (U). Lo stregone è imprigionato in un cerchio di fuoco. Utilizzate l'arco e la freccia. La vostra abilità farà il resto. Ma.... Si, ecco il fantasma di Lord Boleskine, che vi dirà che l'avventura non è finita. Ora bisogna andare al porto. Prima di andarvene prendate la farfalla, il Turchese e l'acquamarina, nonché riempire nuovamente il bidone con la nafta. Arrivati al porto incontrerete Bishop, lo dovrete convincere a prestarvi la sua barca. Usate tutta la vostra astuzia, ditegli che lo stavate cercando e domandategli se è gia andato sull'isola. Consigliategli di non "lasciarsi intimorire da ridicole superstizioni". Confessategli i vostri timori dicendogli che loro "sono i più potenti". Potrete ora prendere la barca e prendere il largo verso l'isola di Dagon remando a tutta forza. Sbarcati sull'isola prendete dalla statua nascosta nella sabbia il rubino e lo smeraldo e poi guardate con attenzione la porta. Dovrete risolvere l'enigma. Se non riuscite a ricostruire l'orribile teschio e aprire la porta segreta, agite cosi: fate scorrere, la terza colonna in basso (due volte); la quarta riga a sinistra; la seconda colonna in basso; la terza riga a sinistra (due volte). Per far scorrere una riga o una colonna, puntate il dito sul bordo del puzzle a seconda della direzione e poi premete il tasto di invio. Nella grotta troverete la statua di Dagon. Mettete il rubino nell'occhio destro della statua e collocatevi, con l'acquamarina in mano, sulla lastra su cui è incisa la stella a cinque punte (di fronte alla statua). Uscite dalla caverna, dopo ever incendiato il mostro che era nascosto dentro la statua. Boleskine ritorna di nuovo e vi affida un anello magico. Prendete di nuovo la barca e andate verso la caverna. Sbarcati accendete la lampada ed entrate nella caverna, una volta che sarà spenta , ricaricate la lampada con il bidone di nafta. Ora bisogna evitare i Demoni che abitano questi sotterranei per arrivare alla sala dei sacrifici. Per farlo, nella prima sala aspettate che il mostro rosa, di cui la vostra lanterna non illumina che le gambe, sia scomparso sulla destra. In quel momento, salite rapidamente il più in alto possibile e andate poi a sinistra. Nella seconda sala dovrete evitare i mostri blu. Il passaggio per l'altra sala si trova sullo schermo in alto, al centro della parete. Perlate con i Webster. Poi liberateli. Per prima cosa utilizzate il bidone di acido a terra sulla lastra rotta e raccogliete il diamante. Poi incastonate il turchese (U) dell'anello di Natawanga (U) e lo smeraldo (U) sull'anello di Boleskine (U). La vostra forza si moltiplicherà e riuscirete ad averla vinta sull'orribile apparizione. Per uscire dalla caverna tornate nella prima sala e cercate un passaggio segreto, guardate (L) a destra in alto. Sarete di nuovo al cerchio di pietre, pronti a lottare contro YOG SOTHOTH. Dapprima utilizzerete il vostro trepiedi (U) e la macchina fotografica (U) nella quale metterete: la farfalla, la lente d'ingrandimento e la lanterna.

Scatterete delle foto. Nel cielo apparirà la cometa di Halley. Raccogliete il pezzo di cometa. Poi mettete sulle pietre del cerchio la selce (in alto a sinistra), l'acquamarina (in basso a sinistra), il diamante (in alto a destra) e la cometa in basso a destra. Le pietre simboleggiano i quattro elementi: fuoco, acqua, terra e aria... Riuscendo a scacciare l'orribile apparizione. Dopo l'animazione vi ritroverete nella vostra camera, uscite e andate al porto dove tutti gli abitanti di Illsmouth, vi aspettano per congratularsi con il vincitore........ THE END.

VEIL OF DARKNESS

by Renato MAZZOLANI

Premessa: le varie missioni che dovrete affrontare per sconfiggere il malvagio Kairn e vivere felici e contenti con la vostra amata Deidre, non necessariamente dovranno essere svolte nell'ordine cosi come scritto nella Profezia. Io ho seguito un certo criterio e sono giunto alla soluzione cosi come di seguito:

CERCARE E PORTARE UN MARTELLO INSANGUINATO AL PADRE DI DEIDRE,KIRILL:
vi svegliate in casa di Kirill e vi trovate al cospetto della giovane figlia di questi, Deidre che vi invita ád andare a trovare il padre che vi sta aspettando nel suo studio per parlarvi. Kirill vi affiderà il compito di cercare un martello prestato tempo prima ad un certo Eduard e non più restituito. Per ricambiarlo dell'ospitalita vi mettete alla ricerca di Eduard e del martello. Andate alla Locanda e ascoltate cio che dicono le tre persone(due sedute ed una appoggiata al banco). Venite a sapere che Eduard è morto probabilmente sbranato da un lupo mannaro, ma il corpo non si trova. Recatevi nella casa di fronte alla taverna e scendete le scale; noterete sul pavimento delle macchie di sangue che portano verso una parete davanti alla quale vi e una libreria. Spostate la libreria e troverete una porta segreta dietro la quale vi e il corpo di Eduard. Raccogliete il martello insanguinato e quant'altro trovate e tornate da Kirill.

LIBERA UN UOMO DANNATO PER LA SUA CURIOSITA'
Dopo aver consegnato il martello a Kirill questi vi consegnera una pergamena "La Profezia" e un libro con la storia del Paese in cui vi trovate e del malvagio Kairn. Potete anche andare a trovare Deidre che vi consegnerà una sciarpa in segno di buonafortuna. Malvolentieri accettate di essere il predestinato a salvare la valle e gli abitanti. Prima di andare via fatevi dare la borsa con le monete da Ivan, il servitore di Kirill. Andate alla taverna e ascoltate cio che dicono le tre persone. Vi riveleranno il luogo dove e sita una fattoria. Potete anche parlare con il violinista ma non saprete granchè. Recatevi alla fattoria e parlate con Boris, il fattore che vi fara sapere dove e caduto il vostro aereo. Nella stanza accanto, nella cucina, troverete Silvia, la moglie di Boris,intenta a preparare un ottimo stufato con dell'ottima carne di topo. Silvia vi svelera un altro luogo adiacente alla fattoria, la stalla; andateci e trovetere un forcone. Giunti sul luogo dove e caduto l'areo uccidete i tre wolf e parlate con l'albero che altri non è che un uomo trasformato in albero da Kairn per aver spiato quando il malvagio ha nascosto l'aereo.Tornate nel villaggio e andate nuovamente alla taverna. Qui saprete del monastero .
Andate al Monastero e parlate con il priore che vi rivelerà che per resuscitare un uomo morto ha bisogno delle ceneri del defunto e della Coppa della Vita. Prima di andare via potrete anche anda
re a trovare il frate Pius a cui potrete togliere una Penna dora
ta (Quill) che lo danna e cosi lo farete riposare; perlustrandole altre stanze del monastero raccogliete la mazza chiodata(ceremonial mace) ed il libro azzurro.Tornate al villaggio e andate da Kirill e chiedetegli la pipa; andate all'emporio ed acquistate del tabacco, una lampada ad olio e gia che ci siete anche dei chiodi (iron nail).Andate alla taverna e chiedete e fatevi dare dei fiammiferi (match) dal barman. Se

SETTORE

S

SETTORE

T

volete potete andare a perlustrare le altre case. In quella dell'emporio al piano di sopra troverete una madre al capezzale della propria figlia Natalia morente di pazzia che promettete di salvare; nella casa vicino c'e una casa con la porta divelta nella quale troverete un piede di porco(pry bar); la casa successiva e una specie di erboristeria la cui proprietaria Annabelle ci sara utile in futuro.Infine c'e la casa del fabbricatore di candele Josep che vive con il figlio.Fatto cio tornate alla taverna e origliate su~cio che dicono le tre persone e avrete notizia di un campo di zingari e di uno strano pacchetto che Eduard avrebbe consegnato alla zingara Maria.Chiedete di Maria .Portatevi al campo degli zingari e andate a trovare Maria e chiedetegli del pacco(package) e della chiave(Key) che Maria vi dara. Vi potrete anche, se volete, farvi leggere la mano e scoprirete che nel vostro futuro vi troverete in un posto umido con in una mano dei chiodi e nell'altra un martello che sale e scende (Mah!). A questo punto potrete anche parlare con la guaritrice Carmen che vi rivelera gli ingredienti giusti per guarire la pazzia(una giara dipinta con una faccia, una ciocca di capelli della persona condannata alla pazzia, foglie di menta e semi di finocchio). A Carmen, inoltre, potrete far ricorso ogni qual volta siete feriti gravemente; Lei vi guarira completamente senza nulla in cambio. E potrete parlare anche con lo zingaro che intaglia il legno e saprete che vi potrebbe creare una mazza magica se gli portate del legno raro detto Rowan wood.

Usate la chiave per aprire la porta chiusa nella casa di Eduard(la porta di destra entrando), scendete le scale, spingete lo scaffale sulla sinistra ed entrerete nel primo labirinto (Maze).Raccogliete cio che trovate. Qui c'è una cancello chiuso a cui per adesso non potete accedere .Al termine del labirinto vi troverete nella cantina di Kirill; raccogliete la bottiglia di vino e uscite con la chiave trovata e recatevi alla taverna. Parlate con il barman che alla vista dell'ottimo vino non saprd resistere e vorra fare un brindisi usando una magnifica coppa, la Coppa della Vita. Chiedetela in prestito e anche se malvolentieri ve la consegnera. Ora andate nel luogo dove e caduto l'aereo e accendete la lampada a olio usando il fiammifero e lanciatela contro l'albero parlante. L'albero bruciera e rimarranno le ceneri(ashes).Prendete le ceneri e andate al monastero e chiedete al priore di resuscitare il tizio bruciato che resuscitato vi rivelera il luogo dove si trova l'aereo: La palude (The swamp).

GUARIRE NATALIA (THE MAD GIRL)

Andate alla palude e raccogliete la corda, la pistola, lo zaino, l'accendino e uno spadone. Annodate la corda attorno all'albero e calatevi nel fosso. Qui vi è un'altro maze dove d'interessante ci sono solo dei funghi, ve ne basta uno e delle monete fra cui una antica. Tornate al villaggio e andate alla taverna dove sentirete parlare di un'altro villaggio. Recatevi in quest'altro villaggio; raccogliete la pala e una pianta che si chiama parsley e andate

nella prima casa in alto sulla destra. Qui troverete una vecchia signora su di una sedia a dondolo che mastica delle foglie di menta (betony) ma per sapere dove trovarle dovrete parlare con il figlio Costantine che si trova nella stanza accanto. Costantine vi raccontera la storia di Nikolae e dei suoi figli, Rairn compreso,inoltre vi dira che le foglie di betony le potrete trovare al cimitero ma non vi dira' dove. Comprate da lui il talismano di buona fortuna.Infine vi parlerà di un lago che racchiude un'isola misteriosa. Andate nella prima casa in basso e parlate con Kregorh che da quanto ho capito fa il becchino. Dopo una animata conversazione vi dira dove si trova il cimitero. Girate per la casa e raccogliete la camicia e la bottiglia di

vino vuota.

Ritornate al villaggio e andate sempre alla taverna:noterete che non c'e più il violinista e le tre persone parlano di strana morte del musicante. Salite le scale e nell'ultima porta sulla sinistra troverte il corpo mutilato del violinista.Raccogliete il violino e la chiave che apre il cancello chiuso trovato nel labirinto sotto casa di Eduard. Andateci aprite il cancello e troverete la giara dipinta con la faccia, un'anello e una torcia.

Andate al cimitero e raccogliete, dopo aver fatto fuori un paio di skeleton, le foglie di betony. Ora tornate al villaggio e andate da Annabelle e acquistate dei semi di finocchio (fennel). Andate a casa di Josep il costruttore di candele e provate a comprare un paio di candele se dice che non sono pronte tornateci più tardi; parlate con il figlio Anton.Parlategli di Natalia e lui vi dara una ciocca di capelli che aveva conservato. Avete tutti gli ingredienti, andate da Carmen e fatele fare la pozione. Tornate al villaggio e fate bere la pozione a Natalia che guarira. In cambio vi dira di andare al cimitero dové c'è suo padre buonanima che per ringraziarvi vi fornira degli utili consigli. Inoltre la madre di Natalia vi regalera una spilla d'oro.Andate al cimitero e lo spirito del padre di Natalia vi dara una chiave per accedere ad un'attico e vi parlera dell'Hedge maze. Recatevi in questo labirinto e raccogliete le piante che trovate e in particolare dovrete trovare 6 piante di aglio (garlic) e il cristallo che da vitalita. Alla fine del labirinto vi troverete in una casa che e quella di Mischa.Parlate con lui che in cambio di un po' di tabacco vi dar~ una croce (Holy Symbol) necessario per scoprire qual'e la casetta (la bara- coffin) del malvagio Kairn. perlustrate la casa da cima in fondo e prendete il book of Temporal Incantations e nell'attico, avete la chiave,una spada (rapier).

COME UCCIDERE UN LUPO MANNARO

Tornate nell'altro villaggio ed andate dal blacksmith che in cambio di 15 pezzi di argento potra placcare la vostra spada d'argento necessaria per sconfiggere Zombies e ghosts. Se non avete le monete andate nella casa accanto a quella di Costantine e troverete il Magistrato e il suo maggiordomo(molto amico di Kregorh il becchino). Il magistrato vi fara guadagnare una borsa di monete d'argento se uccidete un Lupo mannaro che non e ligio alla legge di Kairn. Andate dal Blacksmith e fatevi fare delle pallottole d'argento (bullets);unica arma capace di uccidere un lupo mannaro.Andate a casa di Boris il fattore e recatevi al cospetto della moglie pistola in pugno e pronunciate la parola werewolf. Alche la gentil signora si trasformera in lupo mannaro e voi potrete sparare e ucciderla. Tornate dal magistrato e reclamate la vostra ricompensa. Andate dal blacksmith e fatevi placcare la spada d'argento. Andate dal priore al Monastero e la fate benedire.

LIBERATE L'ANIMA DI UN UOMO IMPICCATO INGIUSTAMENTE

Recatevi al crossroads e parlate con Ambrose che vi dira che e stato impiccato per aver ucciso Eduard ma lui si dichiara innocente accusando il magistrato di averlo appeso solo per dimostrazione. Se riuscirete a dimostrare la sua innocenza lui vi dara una chiave che porta alla cella sottostante il monastero dove vi è un libro che la strega Monika sta cercando da tantissimi anni.

Per dimostrare l'innocenza di Ambrose dovete portare delle prove al Magistrato.Queste sono la camicia strappata, la bottiglia di vino vuota e la pianta di prezzemolo(parsley). Il magistrato si convincera che Amrose e innocente e impicchera Kregorh il vero colpevole. Tornate alla crossroads e l'anima libera di Ambrose vi dara la chiave. Andate al monastero e

SETTORE
U

SETTORE
V

nella cella sottostante prendete il Book Etheric Rites.
A questo punto potete andare a trovare la strega monika che vi parlera della necessita che ha di trovare il libro per richiamare l'anima del nonno, il vampiro Vladmir, che lei ha sempre tanto amato. Se l'aiuterete lei vi segnera delle rune magiche su di un corno di avorio necessario per richiamare dalle rive del lago l'anima del traghettatore per trasportarvi sull'isola.
Ma prima tornate all'altro villaggio e andate a casa di Kregorh entrate nella porta inacessibile prima per la sua presenza e prendete il libro Book of Soul.

LIBERARE UN MORTO TRASFORMATO IN ZOMBIES

Leggete il libro e vedrete che al cimitero, fra gli altri, vi la tomba di un certo Andrej figlio di Kirill. Andate all'altro villaggio e entrate nella casetta pi~ piccola vicino a quella di Kregorh. Troverete due donne una delle quali, Christiana, e in trance. Chiedetele di Andrei e lei vi raccontera tutta la storia e di come Kirill sia in combutta con Kairn. Andate da Kirill e
fatevi dare la chiave della stanza in cima alle scale. Entrate nella stanza e uccidete con la spada d'argento, cosi come vi aveva chiesto Christiana, lo zombies Andrei e raccogliete il diamante. Tornate a parlare con Kirill e saprete che la figlia Deidre, di cui siete innamorato, è stata rapita da Kairn e si trova nel castello di questi.Andando via chiedete il martello ad Ivan.

COME RICHIAMARE L'ANIMA DI VLADMIR

Andate alla nera foresta e gironzolate. Raccogliete piante,pozioni di forza e vitalita, U corno d'avorio e il rowan wood. Continuando a perlustrare la foresta troverete un banshee; alle spalle di questo vi e una capanna entrate e raccogliete il cappello da cacciatore. Andate dall'intagliatore di legno che vi fara un magic rowan utile per uccidere will o' wisps.
Leggete l'Etheric Rites e scoprirete cio che serve per salvare il nonno di Monika.Andate dal blacksmith e fatevi placcare la
campana in argento. Legate la campana con la sciarpa che vi ha dato Deidre. Se non lo avete fatto prima andate da Josep e comprate due candele e poi da Annabelle e fatevi fare la collana con l'aglio raccolto nell'Hedge Maze. Annabelle inoltre puo informarvi sulle proprieta di tutte le piante da voi finora raccolte. Andate al monastero e fatevi benedire una candela. Andate al cimitero e scavate con la pala sulla tomba di Vladmir troverete un'iron spike. Ora fate attenzione recatevi davanti al mausoleo e fate apparire l'anima rossa di Vladmir. Accendete la candela benedetta con l'accndino e depositatela a terra. Lanciategli contro il libro Etheric Rites e mentre con una mano tenete la campana con l'altra tenete l'iron spike.Fate suonare la campana e l'anima
del nonno sara richiamata.Non entrate ancora nel mausoleo.
Andate da Monika e fatevi incidere le rune sul corno d'avorio.
Andate al lago e suonate il corno. Il traghettatore verrà fuori dall'acqua. Fatevi trasportare sull'isola. Con il rowan wood fate fuori le will-o-wisps e prendete il pugnale decorato. Se siete gravemente feriti fatevi ritrasportare sulla terra e andate da Carmen e poi ripetete il tutto.

SETTE ANIME ATTENDONO

Ora potete entrare, se volete, nel mausoleo. Fatti fuori tutti gli zombies e skeleton arriverete in una stanza grande dove vi sono le statue viventi di Nikolae e i suoi figli, tranne Kairnt e del musicante. Parlate prima con le statue esterne che vi ringrazieranno ad una ad una degli oggetti che in vita sono stati in loro possesso(il pugnale, il violino il cappello da cacciatore la vecchia moneta, la penna

d'oro) fino ad arrivare al padre Nikolae al centro che si prendera il signet ring e il diamante e aprira una crepa nel muro. Entrate nella crepa e raccogliete la scatola accecante(light box).

AGRIPPA ovvero COME FARSI DIRE COME TROVARE UN POSTO NASCOSTO DA UN PAZZO TRANQUILLO

Andate al villaggio e alla taverna, salite le scale e parlate con Mattias (prima porta di fronte alle scale). Vi parlera del pazzo Frank e vi dara un dente rotto di Frank. Vi dira inoltre che per farlo parlare bisognerebbe farsi fare una bambola Voodoo da Maria la zingara. Andate da Maria, parlatele e lei oltre a farvi promettere di non far del male a frank vi fara la bambola (sono necessari una candela, una spilla e qualcosa di Frank - il dente -) Andate da Frank, la capanna dietro al Monastero- e tenete in una mano la bambola e nell'altra lo spillone. Frank parlerà del segreto di Agrippa e di una cava con dietro una caverna.

Prima di andare alla cava andate al castello di Kairn. Uccidete gli skeleton e perlustrate le stanze tutte tranne la terza sulla destra entrando. Prendete cio che trovate e soprattutto un libro

Blue book. Entrando nella terza porta sulla sinistra spostate il mobile e troverete un passaggio segreto scendete le scale e altro mobile altro passaggio , attraversate il breve corridoio e altra porta. Dietro questa porta c'è un tipo poco simpatico che ha il potere di farvi invecchiare velocemente; evitatelo muovendovi velocemente ed entrate nell'altra stanza. Qui se tenete in mano l'Holy symbol datovi da Misha vedrete che lampeggia e cio sta a significare che siete alla presenza della casetta di Kairn:una bella bara grande grande. Li vicino vi e imprigionata Deidre alla quale potete anche fare a meno di parlare. Raccogliete le grandi chiavi per terra e fate questo: prendete martello(hammer) e chiodi di ferro (iron nails) e inchiodate la bara(Vi ricordate cio che aveva detto Maria leggendovi la mano?). Andate al monastero ed acquistate delle Holy water (5 basteranno) Recatevi alla cava ed affrontate le donne vampiro; le uccidete lanciandogli contro le Holy water. girate fino a che non trovate un cancello usate la pry bar per aprirlo e vi troverete al spetto di Agrippa un libro con poteri straordinari sospeso vuoto e incatenato. Parlategli e vi svelera il vero nome che vrete pronunciare per sconfiggere Kairn. Attenzione il nome questione cambia ogni qual volta vi presenterete davanti ad grippa. La lettura del nome vero vi accecherà. Usate il blue book per guarirvi.

ALLE PRESE CON IL MALIGNO

E finalmente ci siamo. Questo è stato il punto più difficile per trovare la giusta combinazione dei movimenti. Andate al castello o fortezza entrate nella stanza che prima vi ho detto di tralasciare. Prima di arrivare al terzo piano dove troverete Kairn assicuratevi di avere in mano un fungo(mushroom), di avere indossato la collana d'aglio e di avere nell'altra mano una holy water ed a portata di mano la light box e infine conoscere il suo vero nome. Arrivati al suo cospetto mangiate il fungo, quando egli attacca lanciategli l'Holy water. Quando si ferma alla vista della collana di cipolle aprite la light box e dopo battete sulla tastiera il suo vero nome. Kairn scapperà per rifuggiarsi nella sua bara che voi pero avete inchiodato. Andate velocemente giù fino alla cella e troverete il Vampiro in preda alle crisi finche.....

bè godetevi il finale.

SETTORE

W

FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

di Luca Tommasi

SETTORE X

ATTO I

La ricetta di Penelope. Consultate il "Modern Day Book of Health and Hygiene" che viene dato in dotazione con il gioco originale. Andate al vostro laboratorio sul retro dell'ufficio e clickate sugli scaffali. Prendete il cilindro graduato e mettetelo sul tavolo. Cercate il "Pepticlymacine Tetrazole". Clickatelo sul cilindro graduato fino all'ammontare richiesto. Prendete una bottiglia medicinale e mettetela sul tavolo. Per finire, prendete il cilindro, clickatelo sulla bottiglia, prendete un tappo per chiuderla e il tutto è fatto. Prendete la bottiglia e datela a Penelope che ve ne sarà eternamente grata.

La ricetta di Helen Blacks. Consultate ancora il libro dato con il gioco. Prendete il cilindro e il Beaker sul tavolo del laboratorio. Prendete il "Bismuth Enterosalicyline" e mettete l'ammontare richiesto nel cilindro. Usate l'ammontare richiesto dalla bottiglia di "Phenodol Oxytriglychlorate" sulla bilancia. Prendete il piatto della bilancia e clickatelo sul beaker. Usate il cilindro sul beaker e selezionate una provetta. Clicakte la provetta sul beaker per mescolare la mistura. Prendete il beaker e clickatelo sulla macchina per fare le pillole. Prendete una bottiglia per le pillole dallo scaffale e clickatela sul getto della macchina per sette volte. Ora potete tapparla ovviamente con un tappo preso dallo scaffale e poi datela ad Helen.

Leggere la ricetta di Madame Ovaree. La prima cosa da fare è immaginarsi come leggere la ricetta. La ricetta è stata scritta dal dottore mentre stava guardando attraverso un bicchiere di whisky. Avrete bisogno di fare altrettanto per leggerla. Andate al saloon e prendete il bicchiere di whisky dal dottore. Clickatelo sulla ricetta e mentre lo spostate potrete leggerla.

Preparare la ricetta di Madame Ovaree. Riferitevi sempre al libro incluso nel gioco. Andate al laboratorio e prendete una bottiglia di "Bimenthylquinoline Crystals". Mettetela sulla bilancia fino a leggere l'ammontare richiesto. Il piatto della bilancia sul mortar per versarci i cristalli. selezionate il "Metyraphosphate Powder" sulla bilancia per l'ammontare specificato. Mettete il piatto sul mortar per mettere dentro la polvere. usate il pestello per macinare la mistura. Spostate i documenti medicinali sul tavolo del laboratorio. Spostate una scatola di ricette sul tavolo. Usate la spatola sul mortar e poi la spatola colma sulle carte medicinali e fate il giusto dosaggio. Clickate sulla carta medicinale per impacchettare. Mettete la carta nella scatola.

Assicuratevi di mettere il numero corretto di pacchetti di medicine nella scatola. Prendete la scatola e uscite dal laboratorio.

Per finire Smithie desidera alcuni "Preparati G" presi dallo scaffale frontale sulla sinistra.

ATTO II

Fate molta attenzione alle spiegazioni di Willie che vi illustra cosa sta succedendo a Coarsegold. Dovrete risolvere i problemi della città immediatamente, altrimenti nessuno sopravviverà.

La prima cosa da fare è pulire l'aria. A questo riguardo dovrete procurarvi una maschera antigas. Andate al Mom's Cafe e prendete una scatola di fagiolini. Andate sul retro del Mom's Cafe e prendete il Ice Pick e l'elisir. Usate L'ice pick sulla scatola di fagiolini. Andate allo Smithie's Shop, prendete del carbone dalla sua forgia e la cinghia di pelle dal muro. Usate il carbone sulla scatola di

fagiolini, poi clickate la cinghia di pelle sui fagiolini e avrete fatto la maschera antigas. Per ripulire l'aria dal resto di Coarsegold, andate all'emporio e clickate sulla borsa di carta sul bancone. Tornate al vostro laboratorio usando la maschera antigas quando ne avrete bisogno nelle strade di Coarsegold. Durante la strada osservate i cavalli e clickate la borsa su di loro al momento giusto (aspettate fino che vedrete le loro code alzarsi) e prendete un campione di aria dai cavalli.
Una volta al laboratorio consultate ancora il libro incluso nel gioco per preparare il "Deflatulizer". Clickate l'elisir e successivamente i fiammiferi sul bruciatore. Spostate lo spettroscopio davanti al bruciatore. Usate la borsa con la flatulenza dei cavalli sul bruciatore. Prendete il "Sodium Bicarbonate" e clickatelo sulla bilancia per l'ammontare richiesto. Usate il piatto sul beaker e spostate il cilindro graduato sul tavolo. Scegliete la bottiglia di "Furachlordone" dallo scaffale e usatela sul cilindro graduato fino al giusto livello. Usate il cilindro sul beaker. Aggiungete l'ammontare specificato di acqua nel cilindro graduato. Versate l'acqua dal cilindro al beaker. Prendete il "Magnesium Sulphate" e mettete il giusto quantitativo sulla bilancia. Usate il piatto sul beaker. Mescolate la mistura nel beaker con un mescolatore e mettete una bottiglia medicinale sul tavolo. Usate il beaker sulla bottiglia. Prendete un tappo dallo scaffale e usatelo sulla bottiglia. In seguito usate questo medicinale nell'acqua dei cavalli fuori dal vostro negozio.
In seguito dovrete affrontare le lumache imbizzarrite. Andate dal barista, Sam Andreas e dategli dei soldi per acquistare una cassa di birra. Andate alla chiesa dal retro della strada principale e esaminate la porta a destra. Prendete la chiave della chiesa dalla serratura. Andate a Robertson Cliff che si trova attraverso il vecchio ponte. Usate la chiave della chiesa sulla cassa di birra e usate la bottiglia di birra aperta sulle rotaie della ferrovia per fermare l'orda di lumache.
Parlate a Srini e camminate fino alla scuola. Prendete la scala e tornate a Robertson Cliff. Usate la scala sul formicaio e avrete un altro amico per la vita.
Dovrete ora purificare la riserva d'acqua di Coarsegold. Andate al vostro laboratorio e consultate il libro incluso nel gioco per preparare la soluzione di depurazione. Prendete la bottiglia di "Bismuth Subsalicylate" e mettete il giusto dosaggio nel cilindro. Mettete luna provetta sul tavolo e usate il cilindro sulla provetta. Prendete la bottiglia di "Orphenamethihydride" e mettete il dosaggio giusto nel cilindro. Usate il cilindro sulla provetta ancora una volta. Usate i fiammiferi e accendete il bruciatore, usate la provetta sul bruciatore fino a che la mistura non giungerà a ebollizione. Mettete un flacone medicinale sul tavolo e usate la provetta sul flacone. Come al solito tappate il flacone. Andate al negozio di Smithie. Prendete la scala e la corda e andate alla torre dell'acqua e usate la scala sulla torre. Salite in cima alla scala per riprenderla e riusarla. Usate quindi la scala sulla cima della torre e scalate fino al limite. Usate la corda per creare u laccio. Prendete il laccio e usatelo sulla cima della torre e quindi usate la vostra soluzione di depurazione sullo sportello aperto. Ora dovrete fermare il fuoco che brucia l'ufficio.
Fuori dalla farmacia c'è della Soda, prendetela e andate alla scuola. Mettete la Baking Soda, sulla parte est del Teeter-Totter, salite sull'altalena, Clickate su Freddy tre volte per alzarvi il più possibile. Ora il vostro tempismo deve essere perfetto. Quando Freddy raggiungerà il punto più alto dell'altalena, clickate sul tetto della scuola. Freddy salirà sul tetto e poi raggiungete il fuoco, quindi buttateci sopra la soda.
Andate ora al bordello passando a sud del negozio del fabbro. Ascoltate il banchiere e lo sceriffo ed entrate nel bordello. Clickate

SETTORE

Y

sulle cartoline francesi e parlate con ognuna delle ragazze nell'ingresso. Madame Ovaree vi darà un'avvertimento.

ATTO III

Clickate sul comodino e guardateci dentro. Prendete la chiave che trovate e tornate al vostro laboratorio. Usate la chiave per aprire la scrivania. Esaminate i cassetti e vedrete una lettera, prendetela e leggetela.

Andate al cimitero e prendete il badile. Esaminate le tombe fino a trovare Phillip D. Graves. Usate il badile per scavare. Aprite la bara e prendete la chiave. Riempite ora la tomba e andate alla banca e date la chiave al banchiere. Dalla cassetta prendete il fazzoletto e la pistola. Andate al Mom's Cafe e prendete una tazza di caffè, andate dallo sceriffo e dategli il caffè che vi darà le munizioni. Dovrete ora pulire la pistola per impedirle di esplodere. Prendete il horse plop dalla strada e gettatelo sul pavimento del Mom's Cafe. Andate sul retro del Cafe e rubate la torta dalla finestra. Tornate dallo sceriffo, dategli la torta ed egli vi darà un kit di pulizia per armi in cambio. Usatelo per pulire la pistola e ora farete pratica di tiro al bersaglio.

Prendete i vestiti da tiratore dalla cassa nella stanza da letto di Freddy. Aprite il cassetto dell'armadio e prendete il biglietto per gli stivali. Date il biglietto al barbiere ed egli vi darà i vostri stivali. Ora andate a prendere il medaglione d'argento dal muro della farmacia e datelo a Whittlin' Willie. Egli vi spiegherà cosa dovrete fare. Andate alla chiesa, aprite le porte, e prendete della cera dalle candele. Tornate all'emporio e prendete il coltello di Willie. Usate il coltello sulla cera. Andate al cimitero e prendete della terra dalla tomba di Phillip. Usate la terra sulla cera. Tornate al laboratorio, accendete il bruciatore e scaldate la terra modellata con la cera che creerà un modello vuoto. Mettete il crogiolo sul bruciatore e fondete il medaglione e usate il modello vuoto sul crogiolo quindi clickate sul modello e avrete il vostro Silver Ear.

Usate su Freddy il Silver Ear, il fazzoletto, i vestiti e gli stivali e sarete a posto.

ATTO IV

Andate a parlare con Chester Field ed egli vi spiegherà tutto quanto. Una volta al poker, cercando di essere tempisti, clickate sulla terza mano di Aces come egli la solleva. Cosi' scoprirete l'imbroglio. Freddy ribalterà il tavolo da poker e ci andrà sotto. Per sconfiggere Aces sparate al sostegno lungo il bar. Il proiettile rimbalzerà e colpirà il lampadario che cadrà proprio su Aces.

Andate alla strada principale uscendo dal retro del saloon. Entrate dal barbiere dalla porta posteriore. Date le cartoline francesi al barbiere e avrete una tanica di Nitrous Oxide cioè gas esilarante. Lasciate il barbiere attraverso la porta posteriore e salite i gradini sul retro dell'hotel fino alla balconata. Mettete il gas sulla ringhiera del balcone e tornate giù per le scale. Andate al bordello, entrate nel gazebo e da qui potrete avere una vista chiara del gas. Sparate al gas e Cowhands comincierà a ridere a crepapelle.

In seguito quando fronteggerete Kenny the Kid, vedrete la scena da dietro a Freddy. Come vedrete Kenny estrarre la sua pistola, sparategli ma egli colpirà il vostro orecchio che cadrà per terra.

Usate il fazzoletto sull'orecchio per fermare l'emorragia, andate alla scuola e parlate con Penelope. Penelope potrà puntarvi contro una derringer. Prendete la student slate dal tavolo vicino per deviare il proiettile.

Dopo che Penelope vi avrà lasciato nel seminterrato clickate ripetutamente su Freddy per far ondeggiare la sedia. Una volta che Freddy sarà caduto affilate il silver ear sul pavimento. Con questo tagliate le corde e Freddy scapperà al piano di sopra. Prendete la sciabola dal muro e combattete penelope con quella. Spingete Penelope più lontano che potete. Se la spingerete a suf-

ficienza Penelope perderà l'equilibrio e cadrà perdendo la sua sciabola.
E per finire vi occuperete di Kenny. Una volta che Kenny sarà entrato, prendete la sciabola di Penelope e usate il Silver Ear di Freddy per uccidere Kenny, clickando uno sull'altro.
In questo modo avrete così salvato Coarsegoald.

THE LEGACY

di Luciano Minetti

Prima prendete la cartag statue alla locazione 01, poi andate alla locazione 02 e prendete il attache case, poi andate alla locazione 07 e 08 e imparate gli incantesimi. Ora dirigetevi alla locazione 06 e prendete la rune stone, poi alla locazione 09 e prendete il pezzo di carta (musica). Andate al primo piano alla locazione 15 e prendete la gemma poi andate alle locazioni 12 e 14 e imparate gli incantesimi. Ora alla locazione 17, e parlate con il fantasma e prendete il bullet proof, poi prendete la targa alla locazione 13.
Alla locazione 16 prendete la scatola di fiammiferi e bruciate il la figura di Melchior. Andate alla locazione 18a (passate attraverso le porte in ordine numerico) e prendete la statua di Phtark. Ora camminate attraverso le porte non numerate e andate fino alla settima porta che ora potra essere aperta. Tornate al pianterreno e mettete la gemma verde sull'uomo del dipinto e poi andate allo livello dello skeleton dungeon correndo forte e diritto e pestate a morte lo zombie, poi andate alla locazione 19 (premendo i bottoni sui muri) e imparate l'incantesimo, poi alla locazione 20 e mettete lo spartito musicale sul mobile della musica. Ora tornate al pianterreno, andate al primo piano e salite fino al secondo dove alla locazione 25 della mappa dove imparerete l'incantesimo, poi andate alla locazione 23 e prendete la moneta e anche il cerchietto alla locazione 24. Spostatevi sulle monete successive alla locazione 23a, 23b e 26. Poi imparate l'incantesimo alla locazione 27 e salite al terzo piano e prendete il cuore alla locazione 37. Tornate al secondo piano e andate alla locazione 30 per prendere la Scaruk figurine e andate alla 29 per imparare l'incantesimo. Successivamente indossate la straightjacket e andate alla locazione 28 per prendere la moneta.
Ora spostatevi al terzo piano. Per prima cosa andate alla locazione 40 e mettete la targa del museo con l'iscrizione "shuriken" sul banco. Andate ora alla locazione 43 e imparate l'incantesimo. Dopo di questo andate alla locazione 32 e mettete la Cartag Statue, Phtark e Scaruk sui loro supporti e sparate su di loro l'incantesimo "flames of desolation" e i night crawlers saranno banditi. Andate ora al livello dell'Egyptian dungeon.
Prima andate alla locazione 22 e mettetevi i vestiti rituali, poi andate alla locazione 51 e imparate l'incantesimo, in seguito alla locazione 49 e imparate l'incantesimo. Ora alla locazione 47 e prendete la targa del museo nel sarcofago di mezzo, poi andate alla locazione 48 e imparate l'incantesimo, andate alla locazione 46 e prendete il flauto di cristallo. Quando avrete fatto tutto in ogni stanza del livello andate alla locazione

SETTORE
AA

52 e mettete le monete cinesi nelle aperture (una in ognuna). Quando mettete una monete in un'apertura, andate al muro alla vostra destra, premete il bottone e il muro scomparirà. Ripetete questo fino a che avrete messo tutte e quattro le monete nelle aperture e quando l'avrete fatto i muri dove stavano le aperture scompariranno, poi prendete le monete ancora e mettetele sui banchi, poi richiamate il "Karsist" e quando l'avrete fatto distruggete il suo cuore ed egli morirà senza combattere. Andate ora la primo livello del dungeon.

SETTORE BB

Andate alla locazione 54 e imparate l'incantesimo, poi alla locazione 60 e prendete la targa del museo, andate alla locazione 58 e prendete la Metal Crescent, andate ora alla locazione 59 e prendete l'urna funebre giapponese. Andate attraverso il muro finto alla locazione 57, camminate fino alla locazione 56 e scendete la botola e cadrete al secondo livello del dungeon. da qui andate alla locazione 61 e imparate l'incantesimo, poi andate alla locazione 66 e prendete la Katana, dirigetevi alla locazione 63 e prendete l'astrolabe, poi spostatevi alla locazione 62 e prendete la targa del museo. Andate alla locazione 63a passando attraverso la porta girate attorno e camminate all'indietro, e vi troverete al primo livello del dungeon. Andate ora la terzo piano e mettete la katana sul mobile Daisho alla locazione 41, poi mettete l'urna sul supporto di fronte, e infine mettete la targa del museo con l'iscrizione "eye of abnomet" sul suo supporto alla locazione 39. La targa con l'iscrizione "demon mask" sul suo supporto alla locazione 33, e poi prendete la metal crescent e mettetela sul simbolo con la luna spezzata, e ora sarà possibile prendete l'armatura del samurai. Andate ora al livello egiziano. Tenete l'astrolabe in una mano, andate alla locazione 50 e aprite il lucernario e guardate attraverso il telescopio. Ora "Alberoth" lascierà la terra e le creature che vi impedivano di passare al secondo livello del dungeon se ne saranno andate. Tornate al primo livello del dungeon e scendete le scale all'angolo nord-ovest della mappa, per il secondo livello del dungeon.

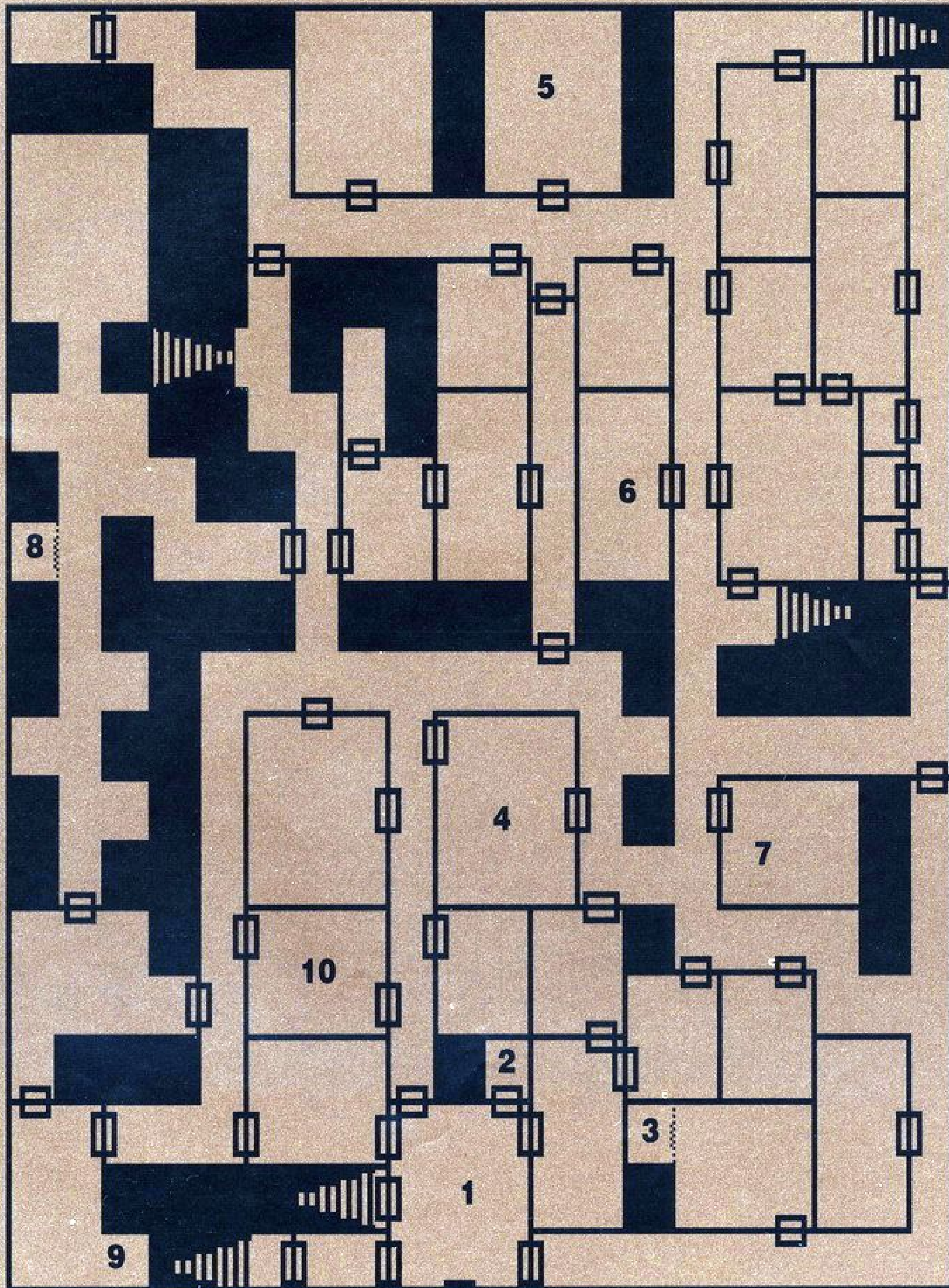
Prima andate alla locazione 64 e imparate l'incantesimo poi andate alla locazione 65, e prendete lo specchio di vanità. Alla locazione 67 c'è una porta dimensionale per il piano etereo, se userete l'incantesimo "dimensional rift" sulla runa.

Andate ora al terzo livello del dungeon. Prima dovrete andare alla locazione 68 e imparare l'incantesimo, poi alla locazione 69 e colpirete il gong così che le creature rimuoveranno il muro finto alla locazione 70. Passate attraverso il muro alla locazione 74 e soffiate nel flauto di cristallo, così che l'altare del demone marino si romperà, poi prendete i frammenti di meteorite dal buco nell'altare.

Andate ora al prima livello del dungeon, alla locazione 55 e mettete lo specchio di vanità sul pavimento, dove i raggi di luce colpiscono il suolo, mettete i frammenti di meteorite nel buco sulla statua, e riprendeteli, si saranno trasformati in "the eye of agla".

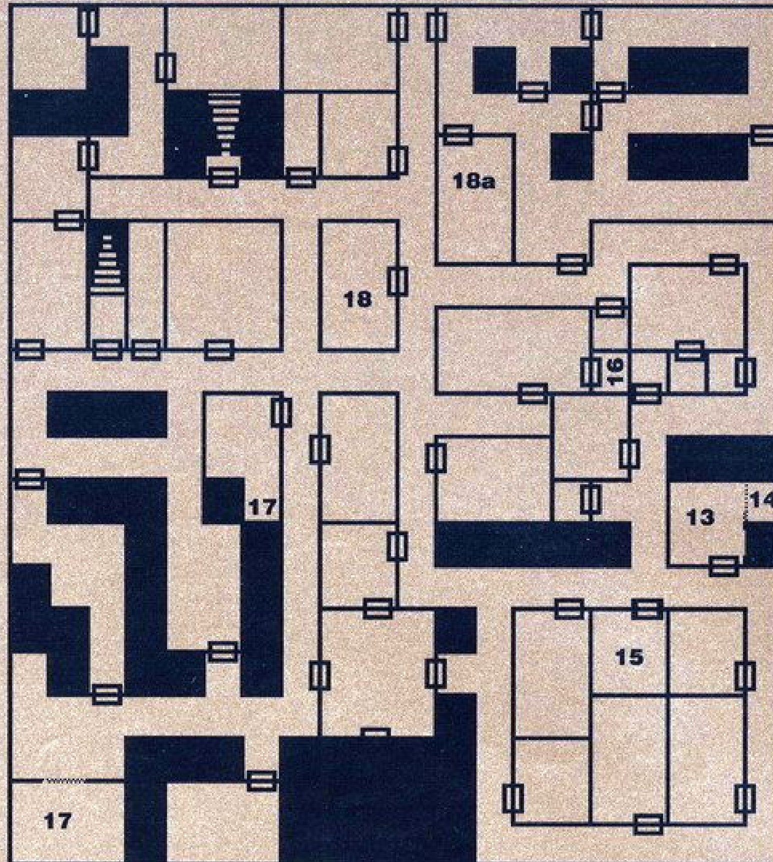
Andate ora al piano etereo e camminate fino al cubo che vi manderà sul piano astrale e andate alla locazione 77 con "the eye of agla" nella vostra mano e poi andate alla locazione 78. Ora assicuratevi di essere al massimo come punti salute e al massimo possibile di punti magici. Poi passate attraverso il muro finto alla locazione 78 e uccidete il malvagio.

Ground Floor



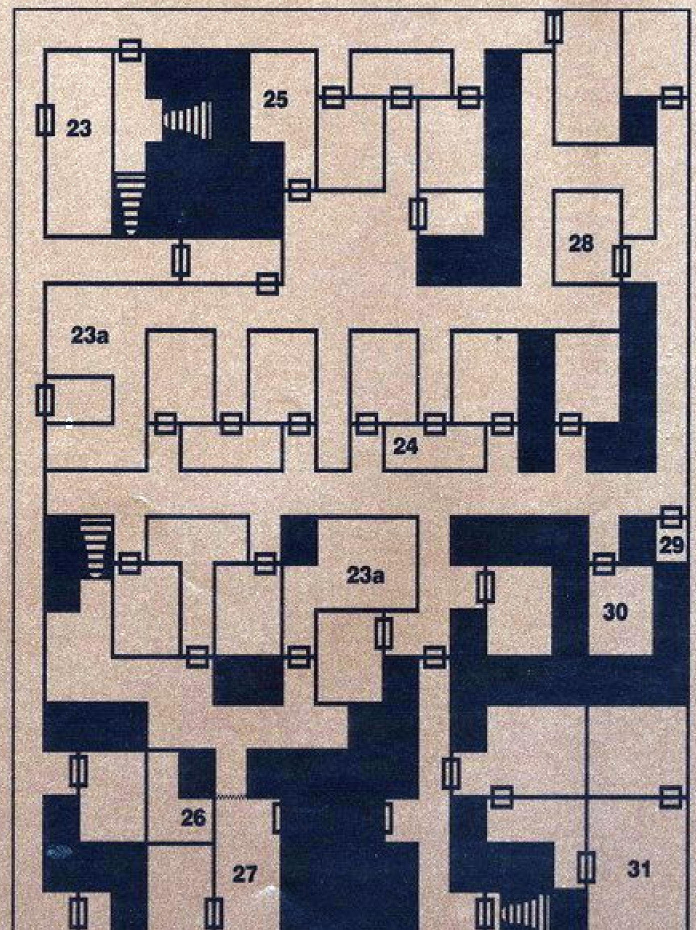
SETTORE
CC

1st Floor

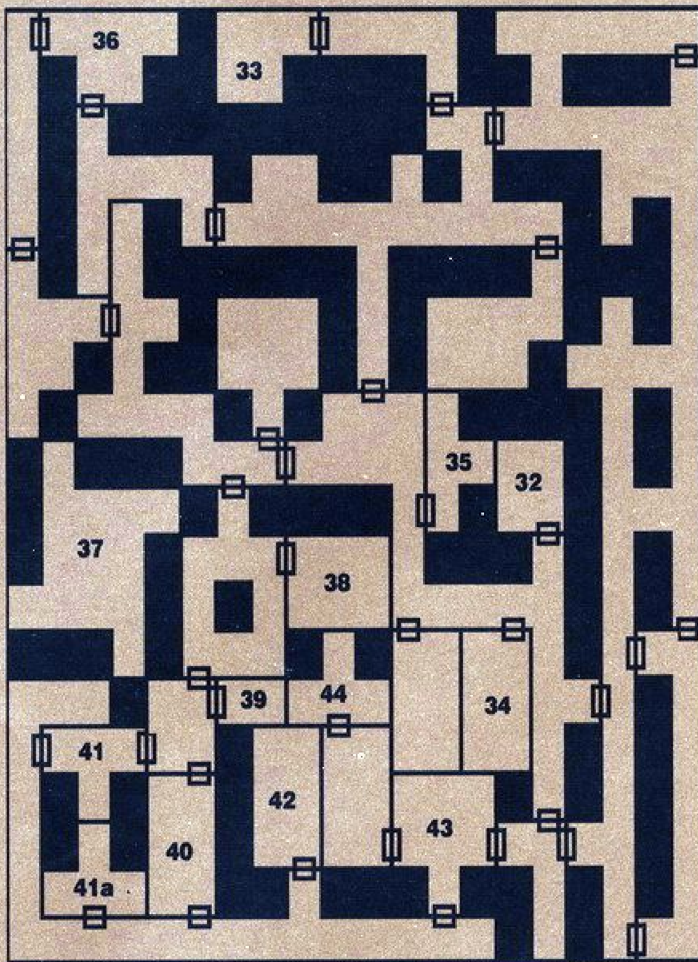


SETTORE
DD

2nd Floor



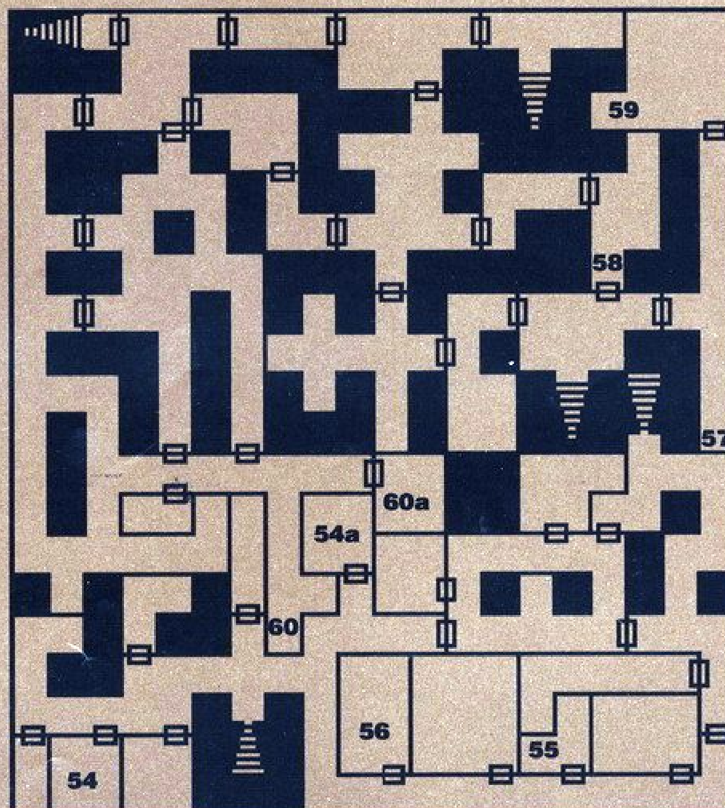
3rd Floor



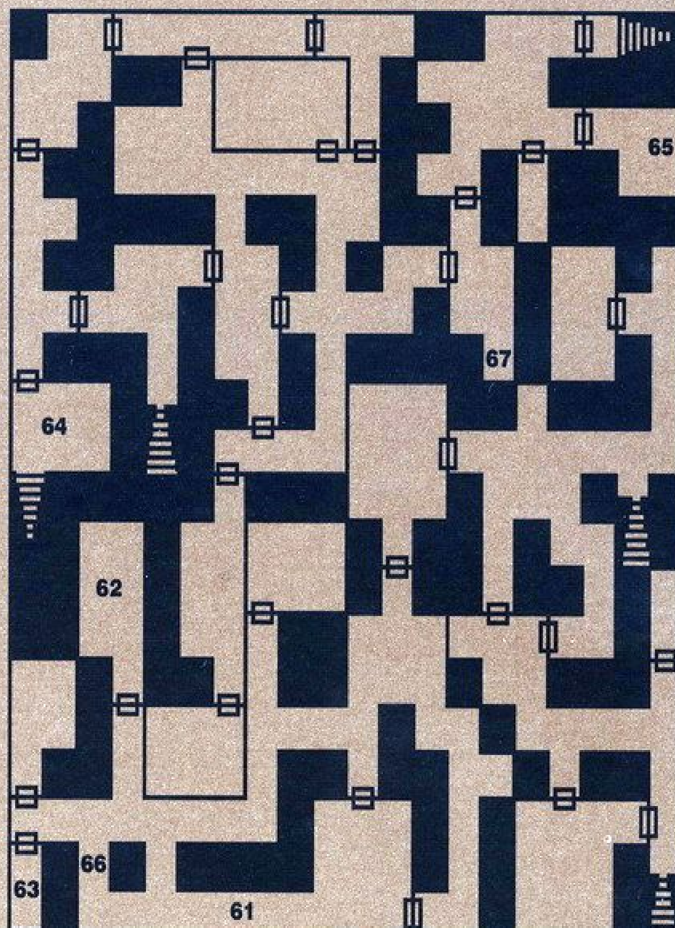
SETTORE

EE

1st Dungeon level



2nd Dungeon level

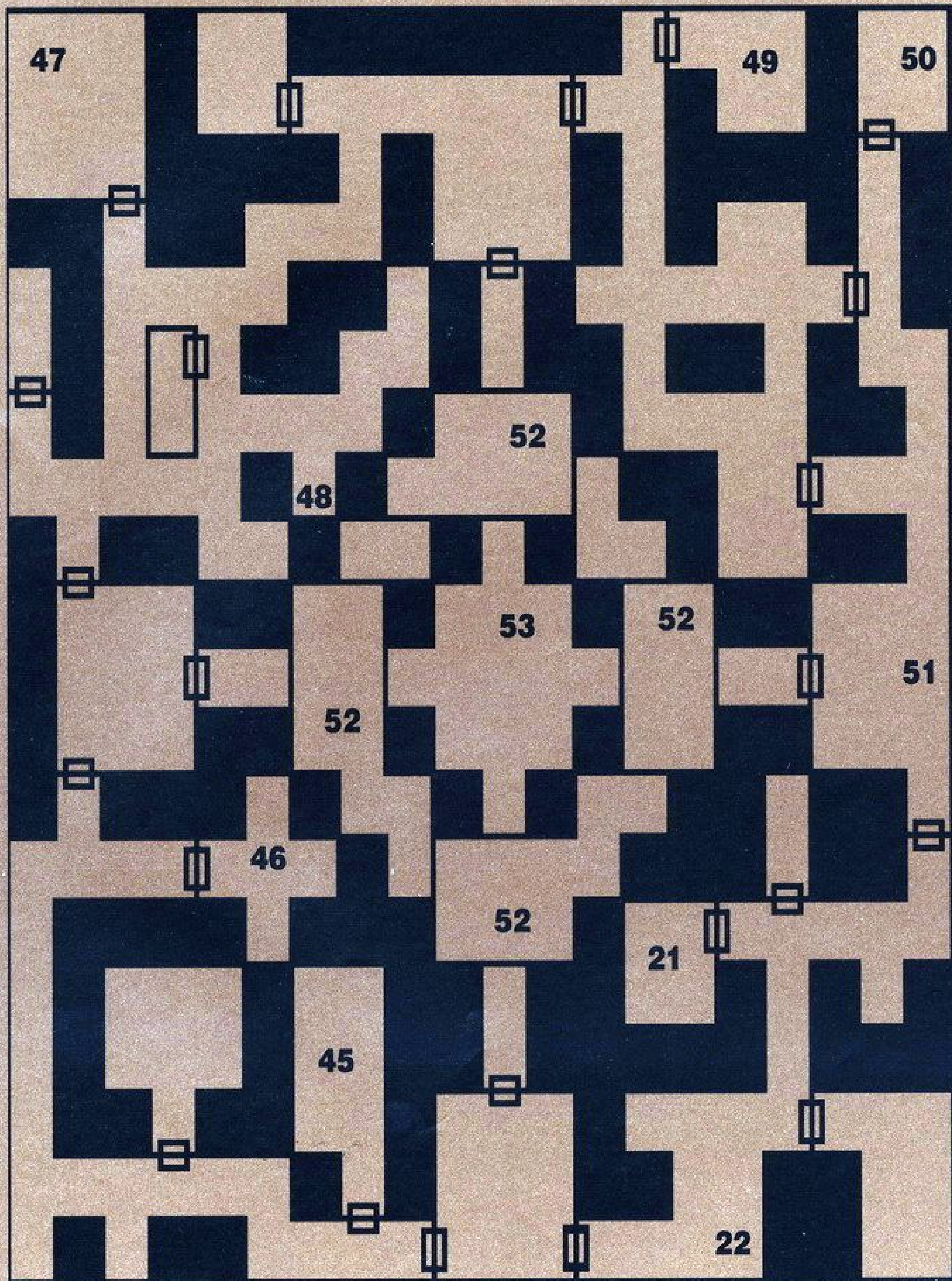


SETTORE FF

3rd Dungeon level

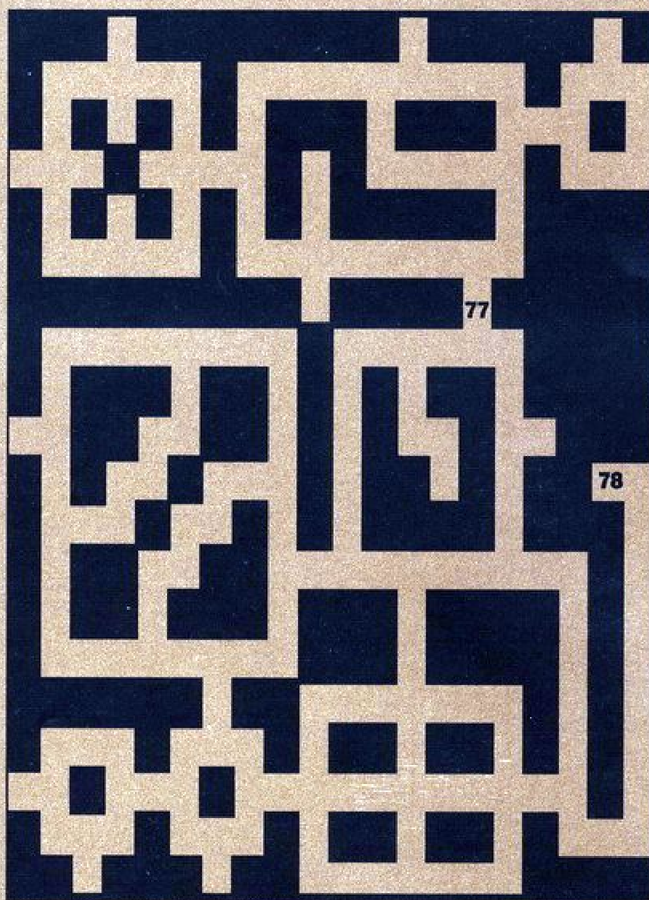


Egyptian Dungeon level



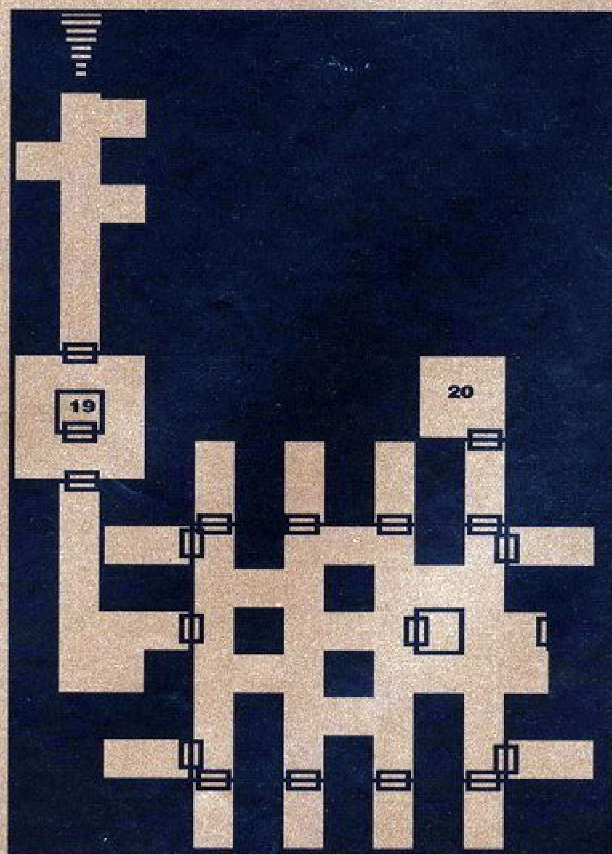
SETTORE
GG

Astral Plane



SETTORE HH

Skeleton Dungeon level

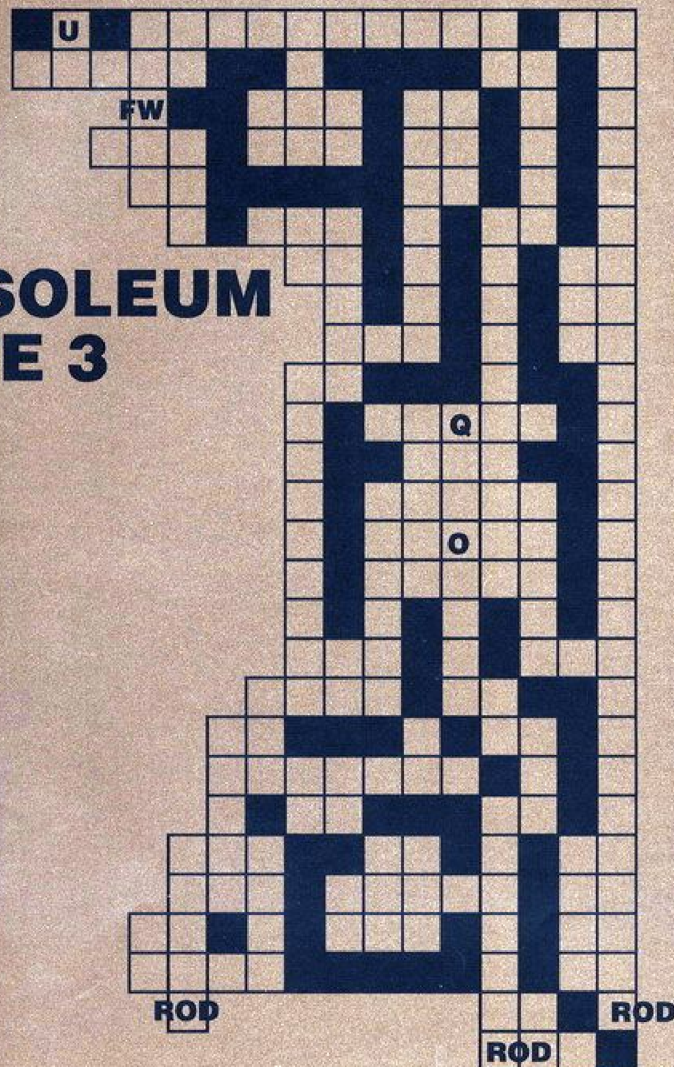


EYE OF THE BEHOLDER III

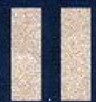
Soluzione di Corrado Capretti

N.B. Le Ice Chambers situate nella parte 2 di Myth Drannor si risolvono in questo modo: mettete il diamante nella prima nicchia e verrete trasportati in un luogo simile. In questa nuova nicchia dovrete inserite una Wand Of Fear e verrete trasportati nuovamente, in questa locazione scegliete ciò che volete dalle nicchie e successivamente rimuovete le barriere blu con l'incantesimo Dispel Magic e raccogliete tutto quello che ritenete opportuno.

MAUSOLEUM PARTE 3



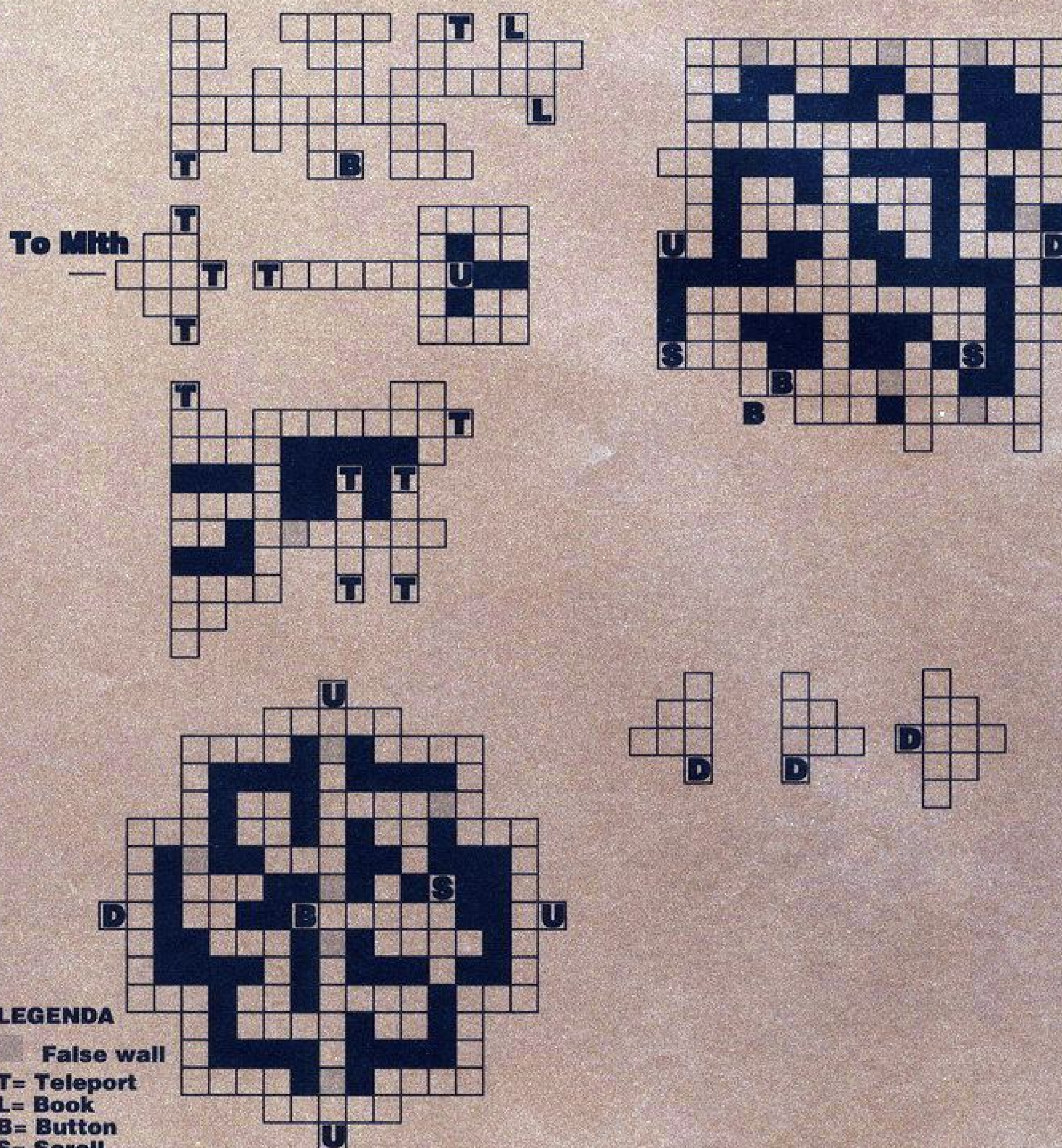
SETTORE



LEGENDA
FW=FALSE WALL
Q=PLAQUE
PER FAR COMPARIRE I NUOVI PASSAGGI, CLICCARE SULLA PLACCA E SALIRE SULLA PEDANA E A SECONDA DELLA VOSTRA PROVENIENZA UN NUOVO PASSAGGIO SI APRIRA'
I TRE ROD DEVONO VENIRE INSERITI INSIEME ALLA BLUE ORB, NELL'ALTARE PRESENTE NELLA PARTE 2 DEL MAUSOLEUM. OTTERRETE LA ROD OF RESTORATION UTILE PER RECUPERARE I LIVELLI PERDUTI A CAUSA DEGLI ZOMBIE

MAGE GUILD

SETTORE
JJ



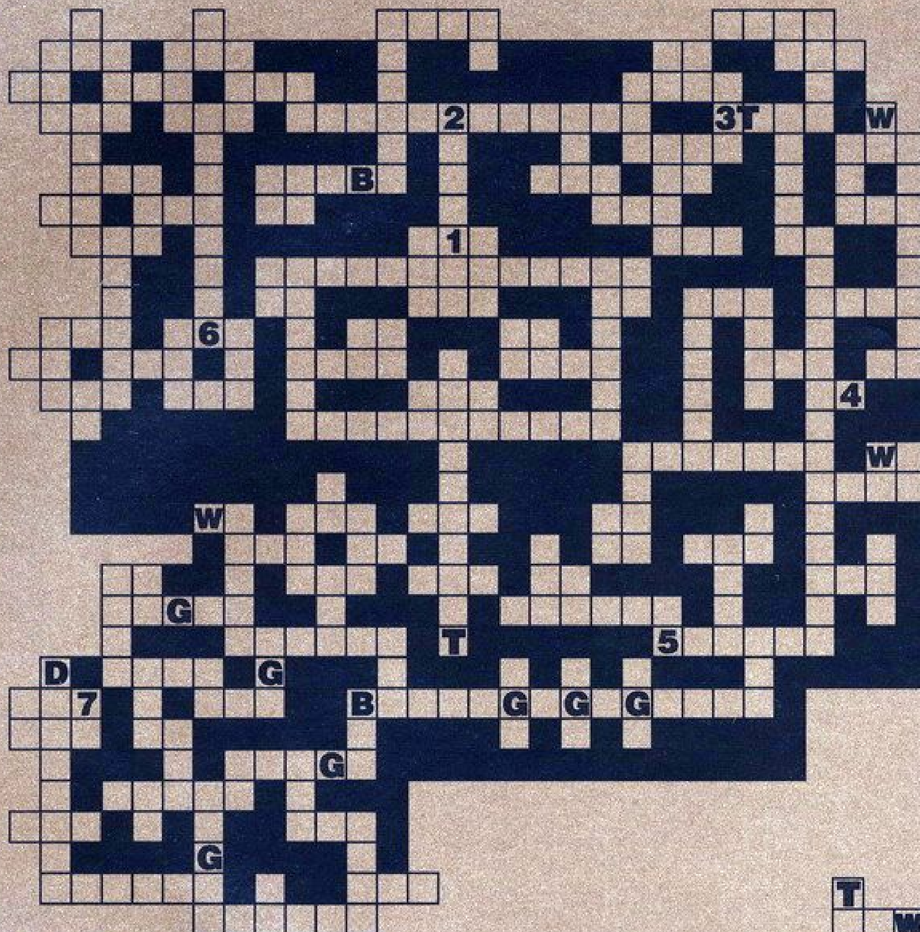
LEGENDA

- False wall
- T= Teleport
- L= Book
- B= Button
- S= Scroll
- U= Up
- D= Down

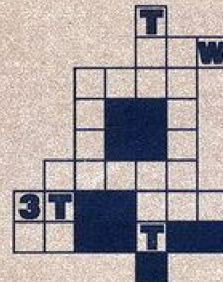
Per passare al livello succesivo, usate i quattro teletrasporti al piano terra.
Le placche si riferiscono alle stagioni.

Placca dell'estate e quadro con sole.
Placca di primavera e quadro con temporale.
Placca d'autunno e quadro con albero.
Placca d'inverno e quadro con montagne.

LIVELLO SCORPIONI



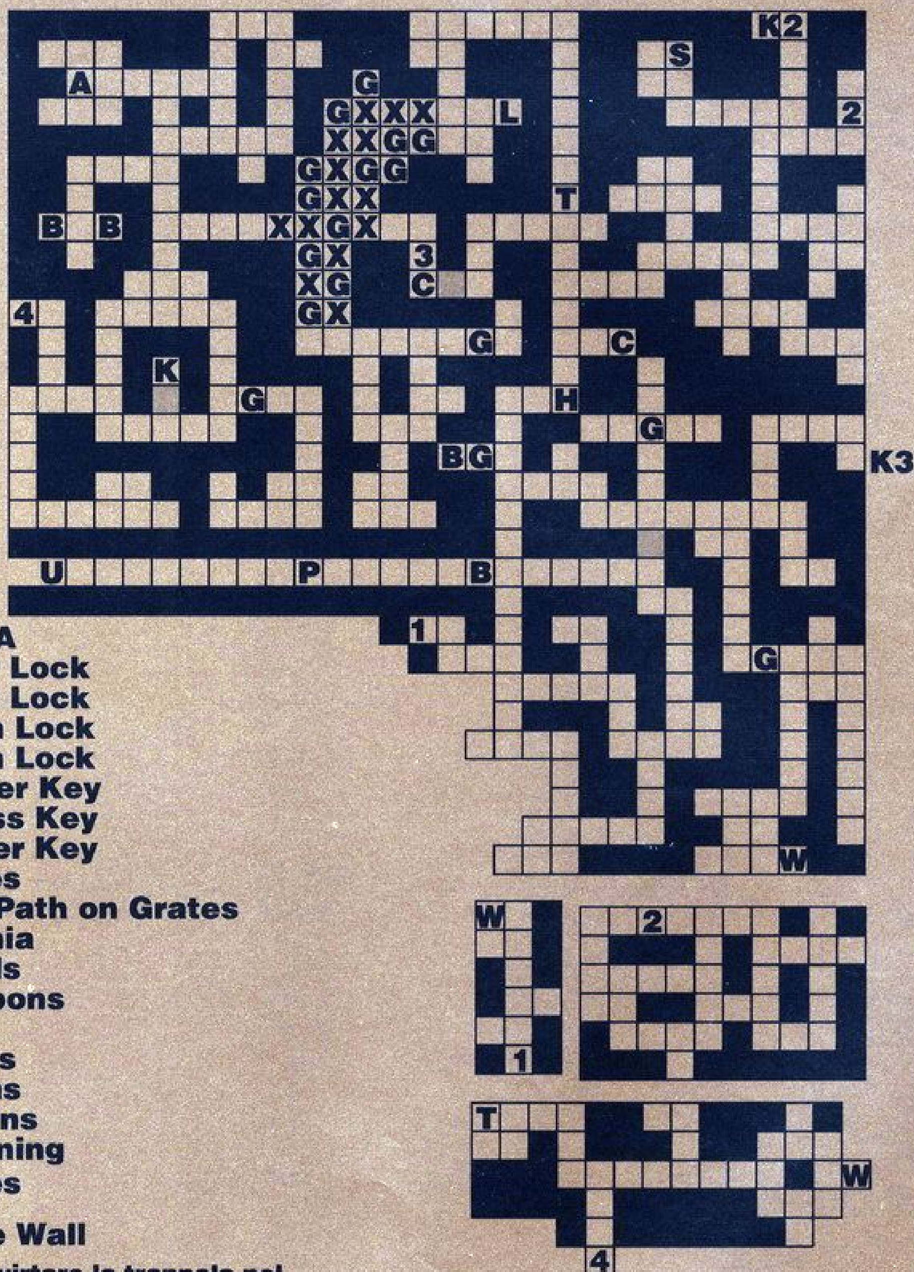
SETTORE
KK



LEGENDA
1= Mettere Anello di Trobriand
2, 4, 5, 6, 7= Levers
3T= Leva con teletrasporto
B= Buttons
D= Down
G= Grates
W= Weapons

CONSIGLI TRUCC

LIVELLO GOLEMS



SETTORE

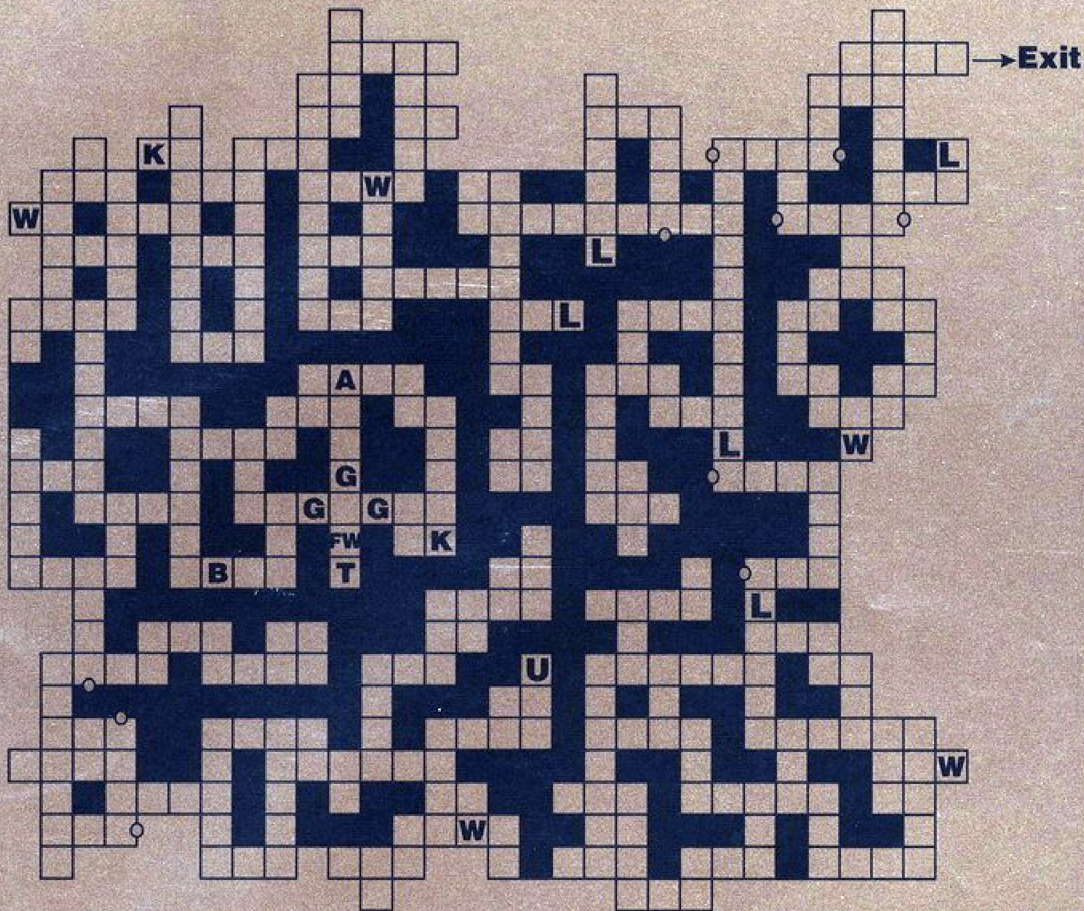
LL

LEGENDA
1= Silver Lock
2= Brass Lock
3= Green Lock
4= Green Lock
K= Copper Key
K2= Brass Key
K3= Silver Key
G= Grates
X= Safe Path on Grates
A= Nicchia
S= Scrolls
W= Weapons
T= Trap
L= Levers
C= Chains
B= Buttons
H= Lightning
P= Stones

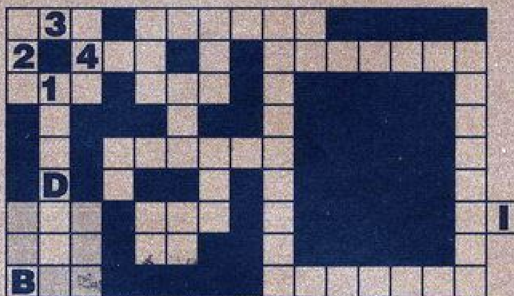
= False Wall

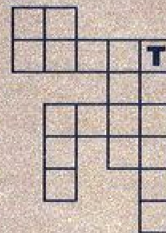
Per poter evirtare la trappola nel corridoio iniziale, prendete la pietra rossa e quella blu e mettetele una in mano al chierico e una in mano al mago.

LIVELLO ACQUA



SETTORE
MM

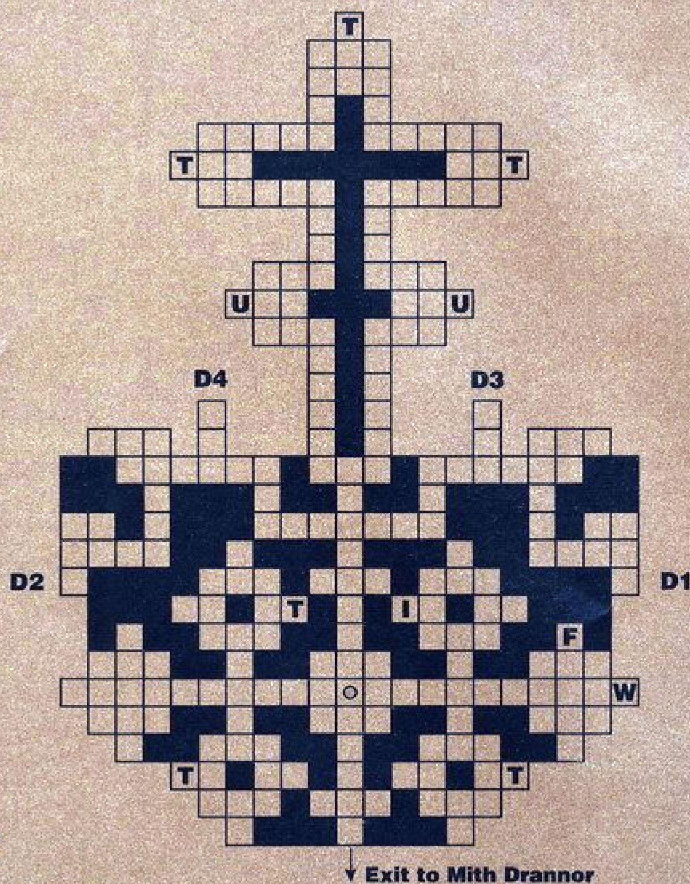




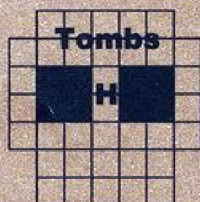
LEGENDA
A= Trap
B= Button
L= Leve che invertono il flusso dell'acqua
G= Grates
K= Crimson key, Copper key
W= Weapons
U= Up
I= Balance
1,2,3,4= Locks
Gli anelli sono di potenze opposte. Posateli sui piatti della bilancia alternando la posizione e accoppiandoli per valore.
Es.: sul piatto di sinistra +3 e -3, sul piatto di destra +2 e -2 e così via.

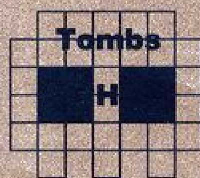
TEMPIO DI LATHANDER

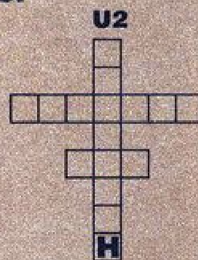
SETTORE NN

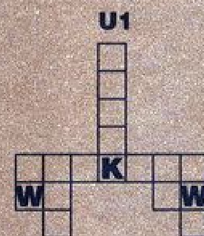


LEGENDA
D= Down
U= Up
T= Altars
W= Weapons
F= Fountain
I= Mettere incenso
K= Fire Key
H= Holy Simbols da mettere al posto dei Black Simbols negli altari in alto.

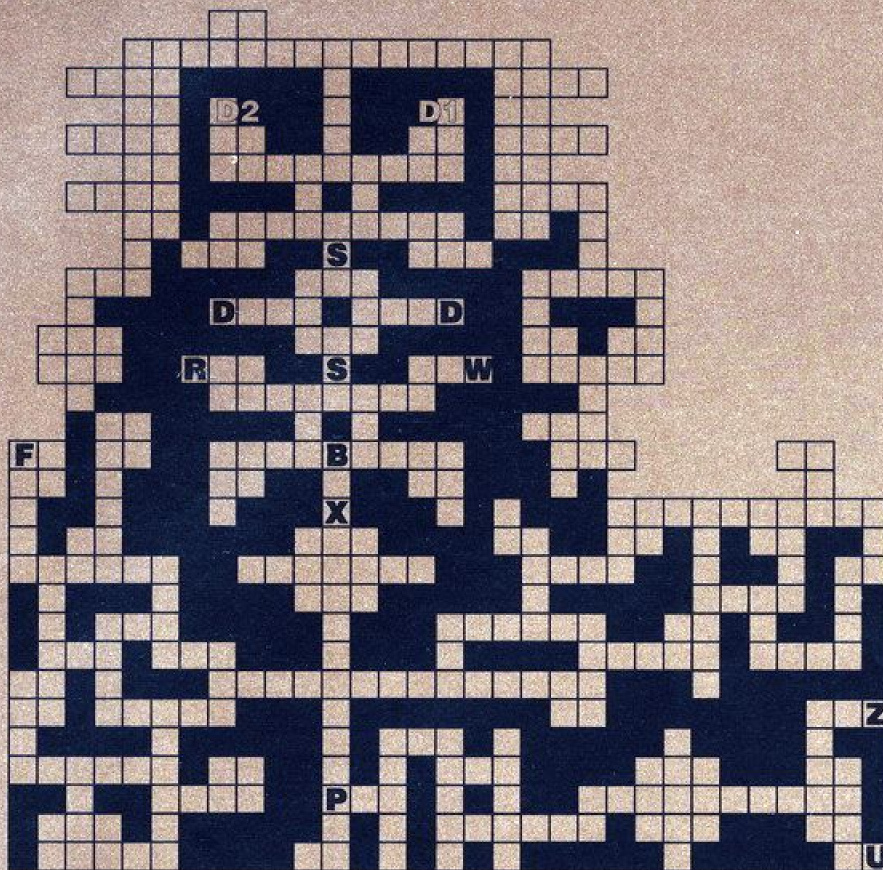




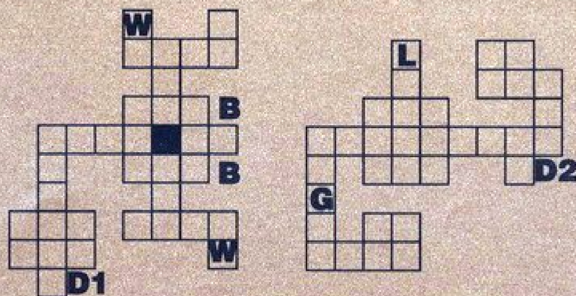




PRIMO PIANO LATHANDER



SETTORE
00

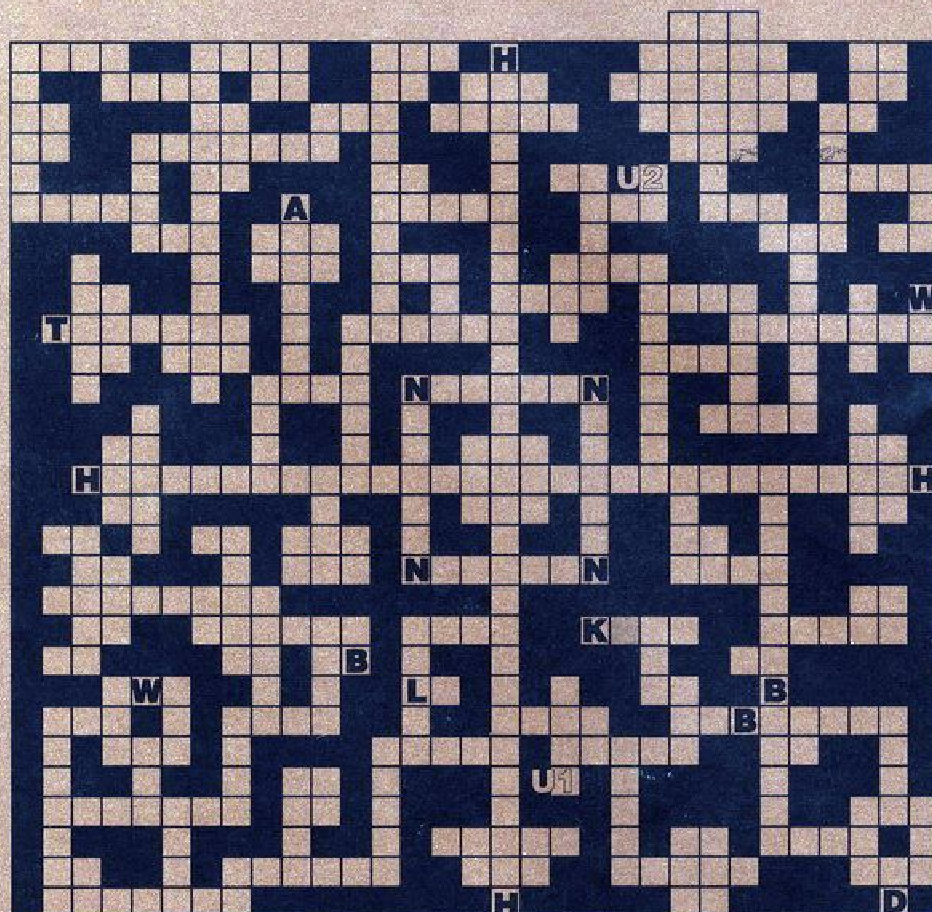


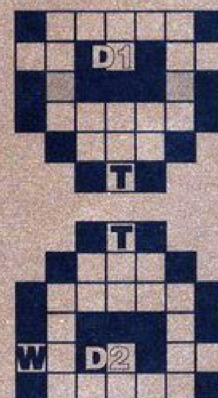
LEGENDA
U= Up
D= Down
R= Bracier
L=leva
S= Spinner
P= diversi spinners
F= frost key
G= gold key
B= Button
W= Weapon
Z= Sword

SECONDO PIANO LATHANDER

SETTORE

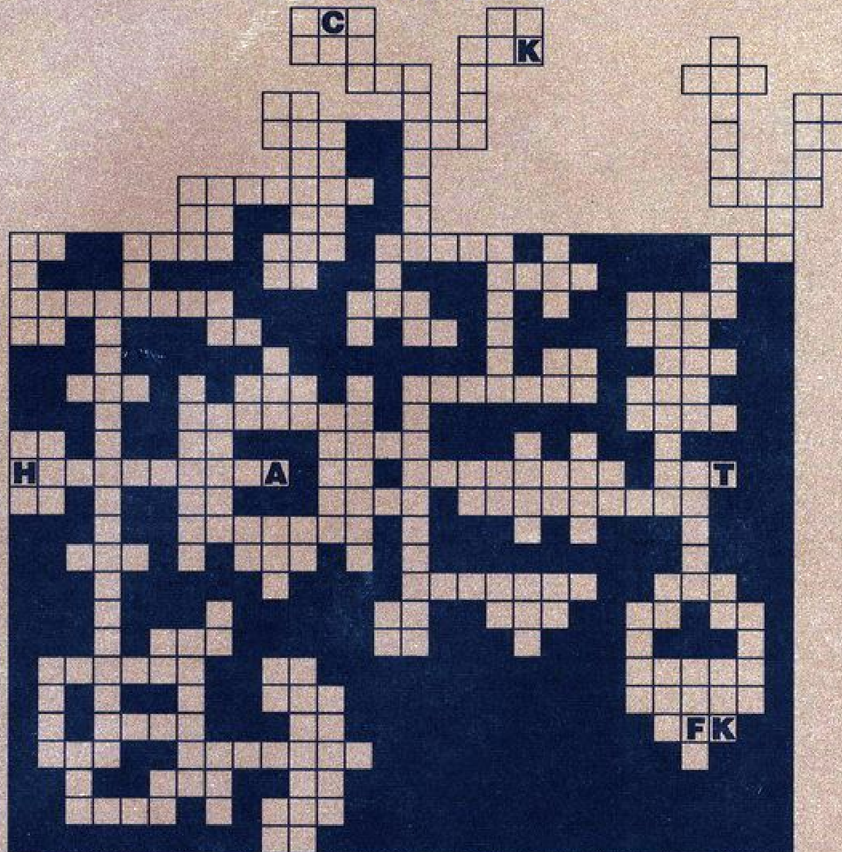
PP





LEGENDA
A= Temple
B= Buttons
H= Braciers of Hope
K= Copper Key
N= Niches
T= Teleport
U= Up
D= Down
W= Weapons
= False Wall

TERZO PIANO LATHANDER
FINALE



SETTORE
QQ

LEGENDA
A= to Acwellan
C= Coin
F= Fountain
H= Shield
T= Teleport
K= Crystal keys

Aprite i passaggi con le crystal keys. In uno troverete un bastone che userete sulla figura nera trovata nell'altro passaggio. Dopo di che troverete una porta alla lettera A. Mettete lo scudo trovato alla lettera H e la porta si aprirà. Entrate nel teletrasporto, affrontate Acwellan con la solita battaglia finale tipica di Eye of the Beholder e avrete concluso il gioco.

CONSIGLI TRUCCHI

FLASHBACK (Versione Inglese)

Per evitare spiacevoli inconvenienti, è meglio che non usiate trainer o cose del genere, che il più delle volte vi fanno piantare il gioco a metà, obbligandovi a ricominciare tutto da capo.
Tanto per cominciare, vi consigliamo di cominciare con il livello più semplice e di aumentare la difficoltà successivamente.

SETTORE

RR

LEVEL 1
CODICE: BACK
Raccogliete l'HOLOCUBE che troverete una locazione più in basso. Andate a destra e liberatevi del primo il primo orco. Andate a sinistra e raccogliete la roccia e 10 CREDITS. Dirigetevi ora a destra, lasciate che la porta si apra e incenerite il secondo orco. Raccogliete la PILE. Scendete, facendo attenzione a non cadere. Andate ora a destra evitando il campo di forza e la corrente. Ricaricate lo scudo e la pila. Dirigetevi tutto a sinistra e mettete la pila dentro la console (questo aprirà il ponte). Quando attraversate, prendete l'ascensore, andate in alto e poi a sinistra. Tirate la roccia al sensore, in modo che l'ascensore rimanga in basso. Prendete il TELEPORTER e le due roccie. Prendete l'ascensore in basso per scendere. Adesso dovete tornare a destra, facendo attenzione a non cadere. Attaccatevi alla parete e scendete, fatelo ancora, saltate in basso verso i due orchi. Questi si uccideranno a vicenda, se non lo faranno, liberatevi di quello che rimane. Andate a destra e disabilitate il campo di forza. Raccogliete la roccia. Uccidete un altro orco. Raccogliete 100 credits. Raccogliete la chiave. Raccogliete 100 credits. Andando verso destra, incontrerete un altro orco (siate sicuri di avere l'arma pronta). Raccogliete 100 credits. Andate tutto a sinistra facendo molta attenzione. Inserite la chiave nella console (questo aprirà una porta. Adesso dovrete tornare indietro oltre il ponte, fino al punto in cui avete ricaricato tutti gli items. In alto andate a sinistra, uccidete l'orco, salite e giocate col sensore finchè non arriverete in alto. Parlate al vagabondo ferito, dategli il Teleporter e raccogliete l'I.D. (carta d'identità). Adesso tornate indietro verso sinistra, oltrepassando il ponte con attenzione. Andate a sinistra e introducete l'I.D. nella console. Andate verso il basso (attenzione alla lunga caduta). Ci sono altri due orchi qui. Andate verso il basso, attaccandovi alla parete e vedete se si uccidono a vicenda, altrimenti uccidete il rimanente. C'è un sensore sulla destra e se provate a camminare, azionerà un laser. Andate in basso e rotolatevi fino allo schermo successivo. C'è un vecchio eremita sulla destra che vi venderà la cintura Anti-g in cambio dei credits. Saltate ora al prossimo livello.

LEVEL 2
CODICE: LOUP
Andate sempre verso destra e arrampicatevi per arrivare all'ascensore. Dalla piattaforma intermedia, correte e saltate in alto. Qui troverete due Cops che vi spareranno, non vi resta che farli fuori. Dopo parlate a Ian e attivate la sedia. Vedrete una lunga animazione, dopo la quale dovrete parlare nuovamente con Ian. Lui aprirà la porta. Attraversatela e scendete ad uccidere l'orco in basso. Raccogliete il Fusibile e tornate su per inserirlo nella console. Riattivate la console per portare in basso l'ascensore. Saliteci, andate in alto e poi a sinistra. Dovete ora parlare all'uomo, quindi aprite la porta, portate su l'ascensore e scendete verso il treno. Attivate la mappa per prendere familiarità con il Subway System. Prendete il treno per il Bar (America). Parlate al barman, andate tutta verso destra e parlate a Faussaire. Tornate al treno e portatelo al Council (Africa). Parlate a ciascun deficiente e date la carta d'identità al Gouverneur, lui vi darà delle Working Papers. Prendete il treno per il bar (America). Andate ora al Job Center (Europa). Parlate all'uomo e inserite il le Working Papers per accettare la missione 1. Potrete anche rivedere in cosa concerne la missione. Prendete il treno per Asia e prendete un pacchetto dalla donna. Portate il pacchetto in Africa e datelo all'uomo. Lui vi pagherà. Prendete il treno per il Job Center e accettate la missione 2. Salvate qui. Potrete inoltre ricaricare lo scudo. Col treno andate verso Restricted Area 2 (Africa). Raccogliete il VIP. Andate ripetutamente verso destra. Sparate all'orco. Raccogliete e infilate la chiave nella console. Andate a sinistra e uccidete l'orco. Andate ancora a sinistra e prendete le due palle flottanti. Sulla piattaforma in alto prendete la chiave. Andate a destra e inserite la chiave per aprire la porta. Prendete il Vip e procedete verso il basso. Qui vi pagherà e vi teleporterà alla sala missioni. Salvate. Inserite le Working Papers per accettare la missione 3. Prendete il treno e andate al Bar (America). Parlate al cliente. Scendete a parlare al Cop. Lui vi lascerà una chiave. Raccoglietela e tornate al bar per aprire la botola. Saltateci dentro. Salvate. Andate a destra e sparate ai due Terminator. Verrete pagati e teleportati alla sala missioni. Ricaricate. Salvate. Inserite le Working Papers per accettare la missione 4. Questa non è difficile ed è inoltre veloce. Andate nel Teleporter. Correte a destra, aprite la botola e correte sempre verso sinistra. Prendete l'ascensore per scendere, correte a destra e saltate sulla piattaforma per attivare l'ascensore. Scendete e andate a destra. Al posto giusto, inserite la carta corretta. Verrete pagati e riportati alla sala missioni. Ricaricate. Salvate. Inserite le Working Papers per accettare la missione 5. Questo non sarà molto facile. Procedete verso Restricted Area 3 (Europa, stessa stazione). Salvate. Sparate all'orco e scendete. Sparate al secondo orco e prendete la chiave. Scendete e uccidete il terzo orco. Andate a sinistra e inserite la chiave. Andate a sinistra, raccogliete la roccia e gettatela. Uccidete l'orco. Correte a sinistra e saltate in basso per uccidere l'altro orco. Andate sulla piattaforma in alto e attivate il sensore per aprire la porta. Andate in basso e rotolate a destra. Raccogliete la chiave e i credits. Tornate a sinistra, in basso, a destra e giù. Uccidete il Cop, aprite la porta e Bruciate la palla volante. Verrete pagati e riportati alla sala missioni. Ricaricate. Salvate. Andate al Bar (America) e parlate a Faussaire. Dategli i Credits e prendete l'I.D. Procedete verso la Death Tower e date la carta d'identità all'uomo. Entrate e trovate voi stessi nel prossimo livello.

LEVEL 3
CODICE: CINE
8:Andate a destra e uccidete il Terminator. Aprite la porta, tornate a destra e ricaricate. Andate a sinistra, uccidete il Terminator e procedete a sinistra. Aprite la porta e andate in alto con l'ascensore.
7:Saltate in alto e andate a sinistra. Aprite la botola, andate a sinistra e uccidete il Term. Attivate le porte e uccidete il Term. Andate a sinistra e uccidete il Term. Andate a sinistra, arrampicatevi, andate a sinistra e fate fuori il term con le due palle flottanti. Procedete a

sinistra e salvate. Andate a sinistra e prendete l'ascensore verso l'altro.
6:Andate a destra e aprite la porta. Rotolate a sinistra, arrampicatevi e andate a sinistra. Cercate la botola e ricaricate. Andate a sinistra e uccidete il Terminator. Procedete a sinistra e fate attenzione alle mine. Prendete l'ascensore per salire.
5:Rotolate a sinistra ed eliminate il Term. Arrampicatevi, rotolate a destra e salvate. Andate a sinistra e poi in basso. Dalla piattaforma centrale andate a sinistra e saltate in alto per procedere a sinistra. Saltate oltre i Pits e continuate a sinistra. Salite con l'ascensore.
4:Andate a destra, liberate il Term e uccidetelo. Aprite la porta e andate a destra. Ricaricate e uccidete il Terminator. Dalla piattaforma in basso andate a destra e aprite la porta. Sulla piattaforma centrale, andate a destra e aprite la botola. Sulla piattaforma inferiore andate a destra e prendete l'ascensore per l'alto.
3:Eliminate il Term e andate a destra. Eliminate la palla flottante al centro, il Term e salvate. Uccidete le tre rimanenti palle e salite con l'ascensore.
2:Uccidete il Terminator, aprite la porta ed eliminate l'altro Term. Salite con l'ascensore.
1:Uccidete il Terminator.
Vedrete l'animazione di uno studio televisivo. Riceverete i soldi e un viaggio verso il prossimo livello.

LEVEL 4
CODICE: GOOD
Parlate all'uomo e dategli l'I.D. Card. Andate a sinistra uccidete il Cop e andate a sinistra. Uccidete il secondo Cop (usate il Force Field). Scendete, uccidete il Cop e la palla. Dalla piattaforma centrale andate a destra e ricaricate. Andate a destra e uccidete il Cop. Procedete a destra e fate fuori tutti i Cops che compaiono. Tornate a sinistra e ricaricate se necessario. Andate a destra e dentro. Eliminate i 2 Cops e la palla flottante. Andate a destra e chiamate un taxi. Salvate. Arrampicatevi sino alla piattaforma superiore. Correte e saltate sempre verso destra e spaccate il cristallo. Procedete dentro e a destra. Eliminate il Term, salite con l'ascensore, spaccate il cristallo e prendete la chiave. Andate tutta a destra, saltate sulla piattaforma centrale, a destra e ricaricate. Andate a sinistra e bruciate il robot (attenzione che esplode). Attivate la console, andate a destra, aprite la porta, aprite la porta con la chiave e scendete con l'ascensore. Salvate. Arrampicatevi e il muro scivolerà via. Prendete l'ascensore e salite. Uccidete il Term sulla destra, raccogliete la chiave e procedete a sinistra. Sbarazzatevi delle due palla e arrampicatevi. Andate a destra e attivate la console, così da far spostare il muro. Andate a sinistra e scendete. Andate a destra e disattivate il campo di forza. Scendete, aprite la porta e ricaricate. Prendete il lift (ascensore), salite e andate a destra. Ci sono due trappole sul pavimento che non riuscirete a scorgere. E' meglio ricaricare e salvare. Andate a destra e scendete. Sulla sinistra, correte e saltate sulla piattaforma superiore in modo da aprire la porta. Andate a destra, raccogliete la chiave, salite con Lift, aprite la porta ed entrate. Eliminate la palla, saltate la mina e cominciate a correre all'impazzata: un campo di forza vi inseguirà. Eliminate la palla e procedete al prossimo livello.

LEVEL 5
CODICE: SPIZ
Un Term aprirà la porta, ma non potrete ucciderlo finché non avrete l'arma. Correte a destra e raccogliete la pistola. Uccidete il Term e raccogliete la chiave. Salvate, andate a destra e aprite entrambe le porte. Salite (facendo attenzione ai campi di forza) e andate a sinistra. Scendete e ricaricate. Eliminate il Term in basso, correte e saltate allo schermo a destra evitando i campi. Aprite la porta e lanciate il Teleport Receiver. Teleportatevi. Eliminate le palle e raccogliete il teleport Receiver. Saltate giù ed eliminate la viscida creatura. Andate a destra ed eliminate la seconda creatura. Andate a sinistra. Salvate. Andate a sinistra e cadete nel Pit. Eliminate la palla nel prossimi Pit e procedete a sinistra. Scendete ed entrate nel Teleport Beam per il prossimi livello.

LEVEL 6
CODICE: BIOS
Andate a destra e uccidete lo Slime (creatura viscida). Aprite la porta, ricaricate, tornate a sinistra e scendete con Lift. Scendete, uccidete lo Slime, raccogliete la roccia e andate a sinistra. Gettate la roccia al sensore per aprire la porta e andate a sinistra. Attivate l'interruttore per aprire il pavimento. Sulla piattaforma inferiore sparate alla porta, manovrate lo Switch ed eliminate lo Slime. Prendete la carica atomica e andate a sinistra. Controllate il giornale. Scendete, aprite il pavimento e scendete. Ricaricate e uccidete gli Slime. Gettate il Teleporter Receiver nel Pit e Teleportatevi giù. Uccidete lo slime e scendete. Salvate. Uccidete il cane mutante e andate a sinistra. Aprite la porta e uccidete lo Slime. Andate a destra, raccogliete la chiave ed entrate a destra nel Teleporter. Andate a destra e su. Prendete il Lift, andate a destra e piazzate la chiave per il prossimo livello.

LEVEL 7
CODICE: HALL
Saltate in alto e prendete il Lift verso l'alto. Siate pronti ad uccidere lo Slime e prendete i 2 topi esplosivi. Salite. Correte e saltate per evitare le bombe che cadono. Gettate il Teleporter Receiver a sinistra e prendete il Lift verso l'alto. Attivate lo Switch in modo da riportare in basso il Lift. Andate sempre a sinistra e ricaricate. Andate a destra e preparate il Teleporter. Saltate nel Pit con lo Slime e attivate lo Switch. Teleportate immediatamente. Siate pronti ad uccidere lo Slime in basso. Raccogliete il Teleport Receiver. Andate a destra, raccogliete la chiave e aprite la porta. Prendete il Lift verso l'alto. Salvate. Rotolate a destra evitando i campi di forza. Scendete con Lift, fate saltare le mine. Lanciate il Teleport Receiver nel Pit e scendete. Uccidete lo Slime. Adesso fate attenzione a coordinarvi per eliminare le budella dentro la semi sfera. Raccogliete il Teleport Receiver. Seguite attentamente le istruzioni: andate a destra del pit - saltate a sinistra per rimanere appesi - muovete il joystick verso il basso e dovreste cadere e rimanere appesi - una volta che saltate giù, potete procedere tranquillamente. Andate a destra e lasciate il Teleport Receiver. Andate sempre a sinistra e ricaricate. Scendete con Lift. Salvate. Andate a destra e sparate ai 2 Slime. Dovete ora eliminare le budella appese al soffitto. Per farlo, sparate loro dalla sinistra, poi dalla destra. Ripetete questa operazione finché smetteranno di colare. Andate a sinistra. Salite con Lift e ricaricate. Riscendete. Salvate. Tornate a destra. Salite con Lift e andate a destra. Raccogliete il topo e uccidete lo Slime. Raccogliete la chiave, aprite la porta e tornate a ricaricare. Salvate. Tornate alla porta e scendete con Lift. Andate a destra ed eliminate i due Slime (potete usare i topi esplosivi). Andate a destra e rotolate attraverso il campo di forza. Lasciate la carica atomica e azionate lo Switch. Teleportatevi indietro. Andate a destra e salite con Lift.

Qui vedrete l'animazione finale.

SETTORE
SS

videogam[...]
& COMPUTER WORL[...]

a settembre

LA SOLUZIONE DI:

THE 7TH GUEST

MANIAC MANSION II